

261 – april 2015 – 6,90 evra

JOKER



BLOODBORNE – BATTLEFIELD HARDLINE – PILLARS OF ETERNITY

SLOVENEC V BLIZZARDU – VEDEŽ O NAGOVARJANJU NEZEMLJANOV





BLACK TONIC

NOV

REVOLUCIONARNI

OKUS

BITER OKUS

S KOFEINOM

USTVARJENA DRUGAČNA

Cockta

Droga Kolinska d.d., Kolinska ulica 1, 1544 Ljubljana



Zbogom in hvala za ves sir

Prejšnji mesec je pri rosnih 43 letih preminil naš plodoviti sodelavec Aleksander 'Quattro' Hropot. Za sabo je pustil ducate opisov iger, izčrpne vedeže, odlične štorije, mn3njalniške spomine, Dukovo impersonacijo, wamp holding system in mnogo koz. Za njim žalujejo slednje, JCT in Sneti.

Aleksander Hropot je bil zame najprej glas. Bilo je leta 1994 ali '95, ne vem več natanko, se pa dobro spomnim kraja – naše bivše pisarne v Delovi stolpnici. Sedim takole in berem, kar zazvoni telefon in na drugi strani nekdo terja Sergeja Hvalo. Bil je to omenjeni pisec konkurenčnega gamerskega lista Megazin, ki me začne nadirati, da jaz za Joker gotovo nisem testiral konzole sega 32X (to je bil naglo proslul dodatek za mega drive), ampak sem vse skupaj prepisal. Seveda mu nisem ostal dolžan in sem ga nazijal nazaj, češ, da sem zadevo še kako špilal in če mu kaj ni prav, lahko pride na osebni obračun. Izziv sem zabelil z nekaj krepkimi rudarskimi. No, res je prišel, le da ne na *clash of the titans*, kjer bi se zaradi najine korpulentnosti podrl nebotičnik. Po propadu Megazina se je Aleksander pridružil naši ekipi, ki je nudila več jošk in zdravilne zeli. Tako je tisti glas s telefona postal stas, ki je kmetoval, gojil koze in masovno brisal hamburgerje z obličja zemlje.

Oktobra 1995 smo objavili njegov prvi opis in odtihmal je bil Quattro, kakor se je poimenoval zaradi svojega tedanjega vagna – katrce, stalen del Joker Cream Teama. Skozi leta je prispeval več sto opisov raznoraznih špilov, najpogosteje avantur, frpjev, Civilizacij in Farming Simulatorjev. Pri tem je v oblaku neznanih substanc podelil najvišjo oceno v zgodovini Jokerja. To je bila kultna 104 za adiktivno akcijsko miselnico Endorfun. Raje od naštetega je imel Quattro le še malo dansko žverco Huga, ki mu je ljubezen izpovedoval s posebej zajedljivimi opisi in vanje vpletal sarkastične akrostihe. Med epske podvige pa nedvomno sodi tisti, da je obrnil Diabla v dveh večerih in še mu je ostalo časa, da je šel skidat živini v štalo.

Vendarle zapuščina gorostasnega Quattra sega precej onkraj rivjujev. Ena njegova plat je bila pojavna, za kar je bil s košarkaško višino in sodčkasto oblostjo jako primeren. Nekoč smo ga denimo našemili v Duka Nukema in ga v družbi s polnagico objavili na koledarju. S kmečko postavnostjo je navdušil tako bralce kot 3D Realme, od katerih smo na tekmovanju za najboljšega posnemovalca za nagrado prejeli kup neuporabnosti. Nadalje je bil Quattro prvi član Joker Cream Teama na naslovnici našega časopisa. Na tekmovanjih je vdano prenašal kot cent težke 22-inčne katodne monitorje, povsod oglaševal edinstveno Jokerjevo majico s sloganom 'Nosijo jo lahko tudi lepi' in po vsej Sloveniji prodajal kozji sir (sladokuscem) ter sirotko (bilderjem) s svoje savinjske kmetije. Le v znameniti wamp holding system ga nismo nikdar uspeli stlačiti. Nismo imeli modela XXXXL.

Čeprav je bil Quattro plodovit tudi izven Jokerja, saj je postal doktor veterinarske medicine in sodeloval pri proznih mnogobojih, je imel daleč najdaljši staž ravno pri farbovitem magazinu, za katerega je spisal številne zanimive vsebine. Laktur ga je sicer hotel nemalokrat zadaviti *vlsed stalneha zapitkovanja*, urednik pa zaradi redne nerednosti, toda vseeno je gorostas poskrbel za niz memorabilnih sestavkov. Naj bodo to štorije, med katerimi mnogi pomnite najmanj Mladega Supermana in Avtoštoparko ... stara rubrika Igle v kopici, kjer je po spletu iskal domnevno nenajdljive reči, in novejša Uma turban, ki jo je vodil več let ... članki o njemu tako ljubem internetu, za katerega je bil velik strokovnjak ... ali vedeži. On je bil tisti, ki nam je vsem razsvetlil obzorja z izobraževalnimi zapisi o Zvezdnih stezah, penis enlargerjih, Jezusu Kristusu, dreku, supergah, čokoladi in pivu.

Upam, da ima slednjega v večnih loviščih, kamor se je marca preselil zaradi odpovedi srca, neomejene količine. Ter da se mu bo uresničila želja z njegovega bloga Izpovedi in temne vizije, da se bo reinkarniral kot kombajn. Stanu primerna želja, ni kaj. Se vidimo na njivi, Q.



Joker

RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 261
april 2015
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo, Kavbojc, Sneti

LUSTRATORKI
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@joker.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo 20% popusta.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna ABO Grafika

Revija izhaja 15. v mesecu.

ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 9,5 %.
DVDja ni več, DDV ostaja!



IGROVJE, KONZOLEC

Pillars of Eternity	24	Zombie Army Trilogy	38	Bloodborne	64
Cities: Skylines	29	Starships	39	Dragon Ball Xenoverse	68
Grey Goo	30	Oceanhorn	40	Resident Evil Revelations 2	70
Ori and the Blind Forest	31	Mali opisi za PC	41	Monster Hunter 4 Ultimate	71
Battlefield Hardline	32	Rumplkamra	51		
Hotline Miami 2	36	Mario Party 10	63		

LEPI ČLANKI

Velika tišina *Brezdanjo črnino poslušamo in vanjo kričimo, dobimo le lastne odmeve.* 12
Vztrajni koraki e-športa *Pro igralci vse bolj spominjajo na atlete, v dobrem in slabem.* 22
Zgodbe s Plošče *Smrtež je vzel enega najbolj opaznih britanskih pisateljev. Mi pa o njem.* 42
Mali in veliki zeleni *Geforci so dobili ljudskega GTX 960 in kolosalnega titana X.* 52
Samsungov galaktik '15 *Nova pomlad, nov galaxy S. Za umret hoten ali pogreta župa?* 54
Papagajev čmrlj *Poleteli smo s kakovostnim dronom-igračo, ki je kamera na propelerje.* 56
Finish him! *Srečamo se s prijatelji iz otroštva, kot sta Goro in Raiden. Potem jih krvavo ubijemo.* 62
Zmajska žoga zabave *Mali opičji fris v tem mangastem animeju postane vsemirski junak.* 69
Dušan Jan, Slovenec pri Blizzardu *(Nadzorovan) pogovor z rojakom, ki skrbi za WoW.* 72
Srebrna platna '15 *Vpogled v obilje akcijskejših filmov, ki nas bodo letos vabili v kinematografe.* 77
Hitriške prilike *Ob sedmem delu Hitrodrznih se spomnimo pisanih korenin filmske frašiže.* 80
Dokumentarni poklon spectrumu *O osembitniškem dokumentarcu, ki bo po televiziji.* 84

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

Uvodnjak	5	Črkožer	86
Uma Turban	18	Jokerplov	87
Kolumni	19	Štorija	89
Slikosuk	83	Crtič deluks	90

20 VRSTIC

Pred kratkim se je v igralskih medijih znašla neznansko senzacionalna vest. V Veliki Britaniji so učitelji iz združenja štirinajstih osnovnih in dveh srednjih šol starše ukorili s pismom. V njem so jih opozorili, da jih bodo prijavili policiji in socialni službi, če svojim otrokom ne bodo preprečili nabijanja iger, ki imajo oznako za starejše od 18 let. Ko je novica, pospremljena z ustreznim medijskim spinom, prišla v javnost, je takoj nastal vihar obtožb na rovaš prfoksov, ki se praskajo tam, kjer jih ne skrbi. Starši pač že vedo, kaj je dobro za deco! No, izven soja žarometov osrednjih časopisov in portalov je izkazalo, da to ne drži. Učitelji z dotičnih šol so povedali, da so v pismu namerno pretiravali, da bi vzbudili pozornost. Nato so opisali več primerov otrok, starih okrog osem let, ki so bili pri pouku neprespani, bilo jih je strah in postajali so nasilni. Po preverjanju so ugotovili, da so ti otroci igrali naslove, namenjene starejšim, kot je mobilniška grozljivka Five Nights at Freddy's. Čemu se starši niso zganili? V prvi vrsti številni niso vedeli, kaj se dogaja. Mislili so, da starostna oznaka pomeni spretnost, ki jo igra zahteva od otroka, kakor na primer pri lego kockah. Nadalje se niso zavedali, da so otroci izpostavljeni pritiskom tako družbenih omrežij in spletnih servisih, kot je Xbox Live, kjer so jih najstniki zafrkavali, da si ne upajo in da so dojenčki. Nekaterih staršev pa enostavno ni brigalo, kaj njihovi otroci igrajo.
Pogost argument odraslih igralcev je, da nam špili niso nič škodili. Vendar so bili v naši dobi drugačni. Grafično so bili neprimerno bolj neotipljivi in abstraktni. Tisti orjaški piksli in primitivno piskanje so zahtevali tak vložek domišljije kot knjige, če si hotel v njih uzreti prave soldate, vesoljske ladje, strahove in eksplozije. Zdaj je drugače. Ni treba ravno garati, da bi v poligonskih podobah pred sabo videl tisto, kar so avtorji nameravali. V Five Nights te na primer napadajo pošastne animatronske lutke, katerih je bilo strah še mene, kaj ne bo nekega malčka.
Argument 'saj so samo igrice' me ne prepriča. Današnji špili, celo mobilniški, so nazorni in izrecni, starostne oznake pa so tam z namenom. Svojemu petletniku niti v sanjah ne dovolim, da bi gledal, kako igram Bloodborne ali raziskujem fenomen trčenega Freddyja. Se pa zlahka poveževa ob Mariovih vratolomnostih in starejših igričkah tipa Pac-Man in Popeye. In če ga bodo v šoli zbadali, češ, kakšen otrok si, upam, da jim bo znal odvrniti: "Ja, sem. In čimdlje bi rad bil." ***Sneti***

ZLATA VREDNI PODPORNIKI

Anni	35	Cockta	2	Samsung	9	Telekom	92
Avtera	55	Fiction Island	41	VideoTop	20		
Blizzard	91	Mladinska knjiga	40	Učila	17		

Pročelna grafika je vzeta iz nebarvite igrice za nepriložnostne gejmerje, katera se bo vpisala na vrh letošnjega zbornika.

Arabske vladarske hiše so redile dirkalne pasme, medtem ko so bili džokeji petletni mulčki, nabrani v Sudanu ali Pakistanu. Zmaga je pripadla živali, fant pa je imel srečo, če ni končal pod kopiti in je dobil skledo kuskusa.

Ondan sem željan poceni tridesetih stopinj skočil namočit rit v Perzijski zaliv. Zdaj, ko so Emirati odpravili vizo in svojo nižecenovno linijo razširili do Zagreba, je Dubaj bližji in bolj dostopen. Morskouživalna počitniška destinacija s sanjskimi plažami to seveda ni, toda zabavnega počitja je za teden ali dva več kot dovolj. Sleherni turist ima seveda v prvem planu fočkanje ob vse megalomanske šoping centre in divljenje nad urbanističnimi dosežki, kot so burži in umetni otoki. Tovrstne ponudbe je v izobilju, vendar na račun steklenih nebotičnikov in mnogovrstnosti prebivalstva, med katerimi je le še petina staroselcev, izvirne arabskosti tam ne izkusiš. Tudi tisti množični (a vseeno obvezni) safariji po okoliških sipinah in beduinskih taborih so umetni in nepristni. Vozi te človek iz Bangladeša in šišo ti polni Kurd. Stik z navadnimi Arabci, takimi, ki ne izstopajo iz ferrarija, iščeš onkraj mestnih meja. To pot sem košček njihovega sveta našel na dirkališču posebne sorte.

Ljudje dirkamo povsod in z vsem. Eskimi tekmujejo s krpljami, Indijci s sloni, v puščavi pa kajpakda z najbolj primerno živaljo ekosistema, kamelo. Nomadi Afriškega roga, Levanta in Arabskega polotoka so dotičnega sodoprstega kopitarja udomačili pred dobrimi štiri tisoč leti in najbrž se je prvo postavljaštvo z njimi začelo še taisti dan. Kamele so bile vendarle ponos plemenskih vodij, saj so odtihmal spričo svoje skrajne okoljske prilagojenosti in izdatne hranljivosti močno pripomogle k preživetju mnogih ljudstev. Tekme med njimi so bile zategadelj samoumevne. Tudi najbolj znani kamelar Mohamed – naj njegova duša počiva v miru – je pogosto tekmoval s stanovskimi kolegi, kar daje udejstvovanju svojevrsten božji blagoslov.

Dromedar, kakor se reče vrsti z enim hribčkom, je spoštovanja vredna žival. Ne samo, da zdrži mesece brez pitja in se roga peščenemu viharju v brk, v eni uri zmore premeriti štirideset kilometrov. Takega tempa konj ni sposoben, dasi v hitrem šprintu bržda zmaga. A za razliko od konja, ki se giblje v popolnem sozvočju z jezdecem, kamela ni tako ergonomična. Na puklu čičajoč človek je moteč tujek, ki nikoli ni eno z živaljo. Kdor je na kakšnem potovanju zajahal to štirinožno nenavadnost, pozna občutek. Preobjedeni glavarji so zato ugotovili, da sami niso najboljši jahači, in so za izkaz svojih grbavih tekačev pričeli uporabljati otroke. Ti so peresno lahki, zlasti, če jih stradaš. In namečkoma potrošni material, saj so bili kupljeni v suženjstvo in zategadelj šejkova imovina.

Na tak način so kamelje dirke potekale več tisočletij, še celo v aktualnem. Arabske vladarske hiše so redile dirkalne pasme, medtem ko so bili džokeji petletni mulčki, nabrani v Sudanu ali Pakistanu. Zmaga je pripadla živali, fant pa je imel srečo, če ni končal pod kopiti in je dobil skledo kuskusa. A vremena se spreminjajo in po mnogih pritiskih človekoljubnih organizacij so pred nekaj leti arabski tradicionalisti naposled popustili. Najprej so otroški tovor ukinili v Združenih emiratih, nato v Katarju in Bahrajnu, dokler ni postal prepovedan v vseh tamkajšnjih deželah. Seveda niso preklopili na odrasle jezdece, marveč so ubrali drugačen pristop. Zveza kamelarjev je nagovorila neko švicarsko podjetje, naj jim izdela robotske nadomestke. Kamele pač niso kot psi, ki na dirkah sami od sebe tečejo za zajcem na tračnici, dokler ne spustijo duše. Nak, one se brez goniča ne bodo niti premaknile.

Visoko v Alpah so na željo naftarjev razvili ustrezno rešitev. Šlo je za desetkilogramske inštalacije, ki v resnici niso bili roboti, marveč motorizirani korobači na daljinsko z vgrajenim zvočnikom. Toda zaradi kulturne razlike med izvajalcem in naročnikom projekt ni uspel. Kamel se ni dalo zlahka prepričati, Švicarji pa o njih niso imeli pojma. Aparaturam sta zavdala pesek in vročina in za povrhu versko zategnjeni Savdijci niso hoteli 'robotov', ki so jih izdelovalci dobronamerno oblikovali kot majhne človečke. Po črki Korana ponarejanje človeške forme vodi v malikovanje, česar islam ne odobrava. Arabci so se nato lotili razvoja sami in v presenetljivo kratkem času izdelali mnogo boljšega ter petkrat lažjega polavtomatiziranega džokeja, ki na ukaz zadovoljivo priganja puklaste štirinožce.

Sodobna dirka kamel je po novem videti jako nenavadno. Po več kilometrov dolgi peščeni pisti galopira dva ducata dromedarskih samic, vse s peno na ustnah. Na hrbtnih kocih, katerih barva priča o moštvu, imajo pritrjene nekakšne škatle z izrastki. Vzporedno z njimi pa se drenja enako število belih land cruiserjev, v katerih sedijo 'trenerji' z mikrofonom in komandno pripravo. Umetni džokej je zgolj posrednik, ki skozi zvočnik predvaja šefovo lajanje, medtem ko gumijasti biči neprestano spodbujajo in popravljajo smer. Senzor srčnega utripa goniču pove, koliko lahko revico še pritiska, to pa je tudi vse, kar je od 'robota'. Nekateri pametnjakoviči so sicer vdelali še električni šoker, ampak so jih sodniki dobili in jih prebičali.

Kamelje dirke niso nacionalni šport Arabskega polotoka, to je ipak fuzbal. Pravzaprav uživajo zanimanje le pri delu skupnosti, tistem, ki da na folkloro. Ker živali ne tečejo po stadionskem krogu, je gledalcev malo. Prav tako ni stav, za katere Alah ne mara. Toda neobičajna predstava je kljub temu vredna ogleda. Prizor hecnih grbavk in grozda prerivajočih se terencev dodatno zabeli komentator, ki ždi v eni od toyot, v tisti s kamero na strehi. Človeček se v tipično arabski maniri dere kot jesihar in če ga ne bi videl, bi ga utegnil zamenjati za mujezina, ki z minareta kliče k molitvi. Pri tem dirka začuda ni turistična atrakcija, marveč pristen zbor lokalcev. Ponavadi je na dogodku še kamelja tržnica, kjer prisostvuješ dražbam in se prepričaš, kako cenjeni so ti dirkalniki. Prvaki dosegajo visoke šestmestne zneske, kar je razumljivo, saj lastniku često pritečejo mercedes ali kakšno podobno simbolično nagrado.

Lepa zgodba, kajneda? V kozmopolitanski Dohi in Dubaju ter v precej bolj zaprtem Riadu – vsi oženjeni z Ameriko – so zaradi pritiskov Združenih narodov in Bele hiše odpravili otroško suženjstvo, ki je bilo do nedavnega vsem na očeh. Izročilo je resda utrpelo, a z modernizacijo so se znebili problema človeške komponente in ugodili svetovni javnosti. Tako razmišljam, ko dogodivščino v iskanju gurmanskih EXP zaključujem s kameljim šniclom. Ne na dirkališču, se razume, saj tudi pri nas na hipodromu ne naročaš horseburgerja. A meso je *halal*, kar pomeni, da ga islamska postava za razliko od judovske dovoljuje, dasi ga prav pogosto ne jedo. Pravzaprav gre za delikateso, ki jo strežejo ob posebnih prilikah, praviloma na porokah. Bolj vsakdanje je kamelje mleko, ki vsebuje manj maščob in več beljakovin od govejega. V Jutrovem in v Afriki ga pijejo tisočletja, menda pa je zadnje čase pravi hit na zahodu in gre v Londonu za 30 evrov po litru. Morda nabavim par tetrapakov za domov.

Toda ko grizem za svoj okus pretirano žilav zrezek, se mi nehote odpre širši vidik te navidez človekoljubne posodobitve športa. Tak, ki nadaljuje januarski uvodnjak. Kaj pa, če vsem tisočim otroškim džokejem v resnici ni bilo hudega? Kaj, če je bilo rekrutiranje za kameljega goniča za tistega mršavega pakija ali zamorčka loterijski dobitek? Kdo mu je potemtakem vzel službo, ki bi mu morebiti omogočila lepo življenje v deželi izobilja? Roboti! Gre za očiten primer pričetka vstaje strojev. Tesarstvo so osvojili že prej, zdaj so zaobvladali še kamelarstvo. Mar ni to prav nenavadna simbolika, da sta v roke avtomatov padla zveličavna poklica obeh velikih prerokov?

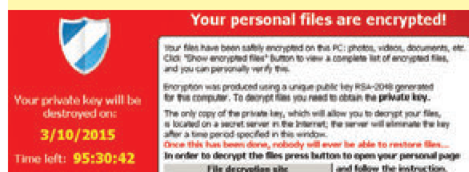
David Tomšič



Neskončni Tamriel brez naročnine
Ali so bili pri Bethesdi pogumni ali premaknjeni, ko so The Elder Scrolls Online izdali z naročnino, ne vemo. Smo pa že lani predvideli, da igra kljub solidni izvedbi ni tako prelomna, da bi tak model zdržal, in se jeli spraševati, kolika časa bo trajalo, da bo omagala. Odgovor je enajst mesecev, kajti sredi marca je špil dobil podoben plačilni način kot Guild Wars 2. Po enkratnem nakupu v vrednosti 55 evrov se lahko v njem potepaš po mili volji. Kajpak obstaja vdelana štacunca s kožicami in domačimi živalicami, omisliti pa si je moč tudi naročnino, ki pospeši levelanje in samodejno odklepa DLCje. No, najnovejša posodobitev, ki je naposled prinesla tatinstvo, umore in posledične kazni za igralce, je še vedno zastonj za vse.



Igre so talec novega virusa
Z 'ransomware' označujemo eno bolj pasjih inačic zlobne kode, ki po okužbi sistema zakodira pomembne datoteke, nakar zahteva plačilo v novcih, da jih dobiš nazaj. Najbolj zloglasen tosorten trojanec je bil CryptoLocker, zdaj pa novi z nazivom TeslaCrypt naganja strah v kosti igričarjem, saj so najbolj na udaru shranjene pozicije in ostali fileti znanih naslovov. Na spisku najdeš DayZ, Minecraft, Skyrim, World of Tanks in več kot petdeset drugih. Virus fašeš z obiskom spletne strani, okužene preko ranljivosti v Flashu. Zahtevana odkupnina znaša okoli 800 evrov oziroma pol manj, če plačaš v bitcoinih. Antivirusniki zmeneta že znajo odkriti, ko se hoče naseliti v sistem, dočim za talce vzetih datotek še ne znajo rešiti, zato vestno skrbi za zaščito. Gumica, pa to.



Lego Hobbit ne bo dobil tretjega poglavja
Morda je novička neznatna, a je pomenljiva. Warnerjev studio, imetnik hobitske licence in obenem izdajatelj legoidnic, je ob splovitvi Lego Hobbita pred letom dni jasno napovedal, citiramo: "Kasneje bo na voljo dodatna vsebina, ki bo temeljila na tretjem filmu." Špil je namreč vseboval le dogodke prvih dveh poglavij, kajti zaključek smo videli šele decembra. Zato sta Smaugova pogibel in Bitka petih vojska izostali. A studio je prejšnji mesec prelomil obljubo s kratko izjavo: "Nimamo nikakršnih načrtov za izdajo DLCja, ki bi temeljil na tretjem filmu. Igra je bila mišljena kot uvod vanj." Dobro obveščeni znajo povedati, da je bila dodatna vsebina v delu, a so jo kratkomalo skenslali. Počemu? Špil ni bil med boljšimi svoje vrste, temu primerna je bila prodaja in založba je bržda ugotovila, da ni računice. Važni so potemtakem tisti, ki niso kupili, ne oni, ki so. Še en košček v mozaiku takihle potegov za nos …



Nintendove mobilije in nov sistem

Bilo je le vprašanje časa, kdaj se bo veliki Nintendo vdal in napovedal podporo mobilniškemu trgu. Ta je na njihovem domačem Japonskem v opaznem porastu, medtem ko konzolni trg stagnira oziroma se v sobnem segmentu celo krči. Ob tem se njihov wii U ne prodaja odlično. Zato ne preseneča poteza, v kateri so napovedali povezavo s tamkajšnjim mobilnim gigantom DeNA. Ta bo izdelal člansko platformo, ki bo v slogu Xbox Liva povezovala vse sisteme, od telefonov in tablic prek ročnih in sobnih konzol do računalnikov. Težko sicer, da bomo na slednjem kaj kmalu igrali nove Marie – gre le za to, da bomo lahko s PCjem naposled normalno dostopali do servisa, si ogledovali spremembe, kibicirali prijateljčkom in podobno. Bolj zanimiva je tista o ustvarjanju mobilnih iger z Nintendovimi intelektualnimi pravicami, kar je za tega tradicionalno zaprtega in omejujočega založnika velika sprememba. Po drugi strani pa je ravno zaupanje zgolj lastnim razvojnim moštvom botrovalo visoki kvaliteti, ki se zna zdaj pokvariti.



Lanska skupna prodaja softvera in hardvera na Japonskem je bila najslabša v zadnjih 24 letih. Denar je v mobilijah, kamor se zdaj širi tudi Nintendo.

Najbolj udarna je kakopak vest o novem sistemu, ki mu kodno pravijo NX (Nintendo X / NeXt). Podrobneje naj bi o njem spregovorili šele prihodnje leto, zato lahko zazdaj le špekuliramo. Mi menimo, da gre za skupni sobno-ročni sistem, ki bo nasledil tako wii U kot 3DS, s sorodnim hardverom, ki bo hkrati odseval v mobilniškem prostoru. Tako bo zanj enostavno razvijati, izdelki bodo prilagodljivi, DeNA-rešitev pa bo lahko takoj delovala medresorsko. Prišel bo leta 2017. Imamo prav? Bomo videli. Vsekakor Nintendo napoveduje *"še nevidene prijeme in spremembo dojemanja iger."* Morda pa res.



Novo Zeldo za wii U so žal premaknili na 2016. Kaj lahko se zgodi, da bo uradno še nepoimenovani špil zadnji veliki naslov za ta geekovski sistem.

Apple watch že ta mesec

Šušljanja o Applovem avtomobilu, o čemer smo pisali marca, so potihnila. Menda ga razvijajo, toda fokus najbogatejše tvrdke na svetu je zdaj na skorajšnji izdaji čisto novega izdelka, ure. Watch, kakor se zapestni onegaj nedvoumno imenuje, dospe na police devetih največjih trgov 24. aprila. Dasi nanj prenekateri japi že težko čaka, tako industrija kot javnost le ugibata, kako uspešen bo projekt. Zaradi doslejšnjih bednih izvedenk je besedna zveza pametna ura dobila negativen prizvok. Poleg tega gre za nenujno napravo. Je res toliko kritične mase, ki ima maca na mizi, ipad v torbi in iphone v žepu, zdaj pa si jabolčnarijo želi še na zapestju? No, neka analitska hiša napoveduje kar 40 milijonov takih do konca leta ...



Na levi je zbor nameščenih aplikacij, na desni pa učinkovit prikaz dnevnih aktivnosti. Posebnost watcha napram konkurenci je mehanski kolešček. Kako se bodo pristopi obnesli, bomo sodili kmalu.

Watch ne bo samostojen mobitel, kot je to aktualni samsung gear S, marveč za vir podatkovja in lokacije zahteva iphone 5 ali 6. Na trimčkanje bo torej potrebno vzeti oboje. Modrozoba povezava vseeno ni edina možna, kajti most je lahko vzpostavljen tudi prek wifija. Temeljne uporabnosti bodo takšne, kakršne nam obljubljajo vsi ti sodobni kronometri. Lastnik bo torej na diskreten in priročen način dobival na zapestje sporočila in opomnike, preveril bo vreme in pošto ter pregledoval novice in objave prijateljev. Zapestnica bo seveda štela korake, beležila aktivnost in opozarjala na zasèdenost. Omogočala bo takisto povratni odziv, bodisi všečkanje fotke, bodisi odgovor na SMS, bodisi sprejetje klica. Nič novega, vendar Applov všečni in prijazni pristop obeta.
Predstavitve so pokazale čuda vmesniških priročnosti in malih detajlov, ki znajo papirnato funkcionalnost spremeniti v prijetno prakso. Ure prijateljev in familije se bo dalo spariti med seboj in se nato dregati ali si pošiljati prstne risarije. Obljubljajo vrsto raznolikih



Čeprav uri ne gre oporekati kakovosti, jo je šef Tim Cook predstavljal, kot da je Apple čisti pionir. "Od petega leta si želim telefonirati z uro", je rekel. Tim, konkurenca to omogoča že od 2013.

začetnih zaslonov, ki se jih bo lahko še dodatno priredilo. Svojevrsten je prav tako stranski analogen kolešček, za katerega inženirji trdijo, da je neobhoden del izkušnje. Drugi adut, ki bo watch dvignil nad tekmece, je pripadnost najboljšemu ekosistemu. Aplikacij je čuda, saj pri jabolčnih napravah nihče noče izostati. Z uro bo mogoče poklicati ubertaksi, pregledovati instagrame, se čekirati na letališču in plačati big mac. In seveda uporabljati glasovno pomočnico Siri, ki Američanu pride še kako prav in je mnogo bolj dovršena od Googlove in Microsoftove rešitve.



Apple watch ne konkurira Samsungovi in drugim pametnim uram. Z različnimi velikostmi, materiali in pasovi napravica prihaja v zelje Švicarjem. Gigant Swatch denimo proda sto milijonov ur letno.

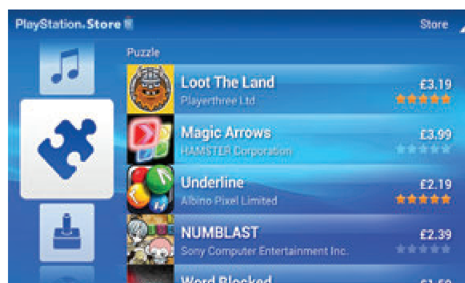
Bržda največja prednost Applove nosljive digitalije pa je v široki ponudbi izvedenk. V osnovi bo watch na razpolago v dveh velikostih: 38 in 42 milimetrov po višini. To je pozdrava vredno, saj drobna ženska ročica ne more nositi enake naprave kot mornarsko zapestje. Drugo razlikovanje je v materialu ohišja. Vstopni watch sport z etiketo 350 evrov je iz srebrnega oziroma sivega aluminija, model watch je iz dveh vrst rostfraja in stane tja do jurja, medtem ko je watch edition iz rumenega ali rožnatega 18-karatnega zlata. Cena slednje izvedenke je od 10 do 17 tisočakov. Raznolikost pa ni le v videzu ohišja, marveč je temu dodana široka paleta izmenljivih paščkov, ki segajo od športnih gumic prek verižnih kovinskih do finih ledrastih. Napravica zagotovo ni za vse okuse, a se vseeno zaveda bistva današnjega nošenja zapestnih ur. Te namreč niso prikazovalniki časa, marveč dekorativni dodatek ali statusni simbol. Obstoječi pametnjakoviči niso ne eno, ne drugo. Bo že držalo Applovo reklo, da gre za najbolj osebno pripravo, ki ni le s tabo, marveč na tebi, zato jo je treba kot tako obravnavati. Čeprav imajo take onegaje v programu ali napovedih vsi proizvajalci, bo prav watch pokazal, ali je človeštvo pripravljeno na zapestno revolucijo ali ne. Kdaj je bomo deležni v Sloveniji, pa ne ume povedati niti Kuhar.



Watch bo podpiral digitalno plačevanje Apple Pay, o katerem smo že pisali in je zaenkrat na voljo le v ZDA. Zapestnica bo ta servis omogočila tudi lastnikom iphona 5, 5S in 5C, ki nimajo lastnega NFCja.

Sony zapira servis Playstation Mobile

Sony, nekdanji gospodar več svetov, se je mnogokrat šel navzkrižno promocijo področij in skušal povezati različne platforme. Eden takih eksperimentov je bil Playstation Mobile, nekakšen standard za špilanje na androidnih napravah, kamor so sčasoma želeli pripeljati še konzolne igre. Štacuno so otvorili pred tremi leti na zgrešenem telefonu xperia play, nakar je okolje zajelo vse Sonyjeve mobilije, nekatere HTCjeve telefone in seveda PS vito, ki je itak zasnovana na Androidu. Igrice so tipično mobilniške in večino njih je najti ravno tako na AppStoru in Google Play. Ampak da so prišle na PS Mobile, so se morale pokoravati nekaj smernicam, med ostalim vključevati podporo dual shocku. Neodvisni razvijalci so menda nekaj časa radi pisali igre na kožo Sonyju, saj so želeli opozoriti nase oziroma si odpreti duri do osrednjega Playstation Stora. Poleg tega je bila 'članarina' spočetka brezplačna in pokasirali so večji delež kot na ostalih tržnicah.



Ikonico za Playstation Mobile so sicer xperie licemersko imele tudi pri nas, vendar nam servis ni bil dosegljiv. Čemu, (ne) ve samo / niti Sony.

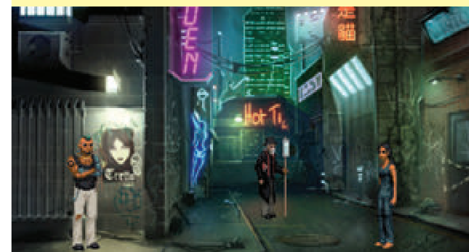
Toda Sony platforme ni razvil, kakor je planiral. Igre s playstationa 1 se nikoli niso pojavile na telefonih, storitev je dosegljiva le na posameznih teritorijih, ureditev trgovine je nerodna in za nameček so ga posračkali na viti, kjer je to ločen servis od glavnega Stora. Baje tričetrt lastnikov drkalice sploh ne ve, da obstaja še en vir špilov, takih res poceni. Ker je zanimanja tako s strani developerjev kot strank čedalje manj, Sony pa bi rad mobilniški oddelek odprodal, Playstation Mobile zapira vrata. Do septembra bo še mogoče dolsneti že kupljene zadeve. S tem se končuje smeli načrt mostu med mobilniki in znamko Playstation.

Letalsko simulacijo so prvič frčali z mislimi

Ob najavah prebojev v 'nadzoru z mislimi' se najprej spomnimo nerodnih naglavnih pripravkov, ki so pred leti obljubljali, da bomo z njimi reševali v streljankah, a v resnici niso znali uzdati niti Pac-Mana. Toda novica iz vojaškega laboratorija Biological Technologies Office v Virginiji je resnejše sorte, saj so za signale uporabili elektrode, vdelane v možgane! Za grahek velika senzorja so vsadili Američanki Jan Sheuermann, ki je zaradi živčne degenerativne bolezni postala kvadriplegik. Prva stopnja leta 2012 začetih poskusov je velela, da bi Jan z mislimi usmerjala robotsko roko. Že po nekaj mesecih vaje je napravo tako obvladala, da je z njo jedla. No, levji delež zaslug gre inženirjem, ki so morali živčne signale v njenem motoričnem korteksu pravilno raztolmačiti, da robot ni mahal v tri krasne.

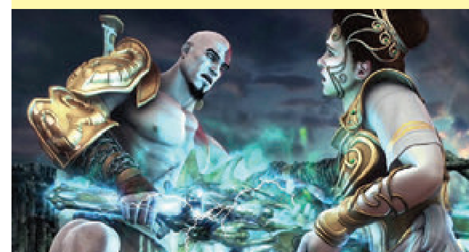
Nova futuristična avantura na horizontu

Wadjet Eye, založnik pustolovskih neodvisnic, je napovedal dogodivščino Technobabylon. Ta nas bo popeljala v kiperpunkovsko leto 2087, ko je posameznik vreden bore malo. Živi se na-liniji in svetu vlada umetna inteligenca. Glavni bodo trije liki, med njimi pripadnik zajebane policije in punca, ki zaradi agorafobije ves čas preživlja v kibersvetu. Ali jih bomo izmenjevali lastnovoljno, ne vemo. Bo pa špil po zgledu vseh ostalih od dotične hiše izdelan v retroidni nizki ločljivosti. Avtorji so sprva planirali zastonjsko epizodnico, nakar so se raje odločili za popiljeno komercialno izdajo v enem kosu. Distopična futura, ki bo pogodu ljubiteljem Jeklenega neba, nas bo doletela še to pomlad.



HDizacije ne pojenjajo

Remastered je novi indie. Kup starih špilov je namreč že dobilo grafične in/ali vsebinske predelave za nove sisteme. Ravnokar lahko igramo Final Fantasy Type-0 HD, ki je obnovljena inačica igre s PSPja, in DmC: Definitive Edition. Kot vemo, je v delu prenovljeni Day of the Tentacle. Sveža novica je, da sredi julija, ob desetletnici serije, na playstation 4 prispe God of War 3 Remastered z identično vsebino v 1080p pri 60 sličicah na sekundo. Saj veš, da je izvirnik za PS3 star že pet let? Nadalje poleti prispe Devil May Cry 4: Special Edition s predelano grafiko, tremi novimi igralnimi liki, prilagojeno težavnostjo in spremenjenim Dantejem, ki mu bo moč gibe nadgrajevati. Šušlja pa se tudi, da bo okrog Božiča za sisteme aktualne generacije izšla enotna kompilacija z Batman: Arkham Asylumom in Arkham Cityjem v 1080p. Origins naj ne bi bilo notri.



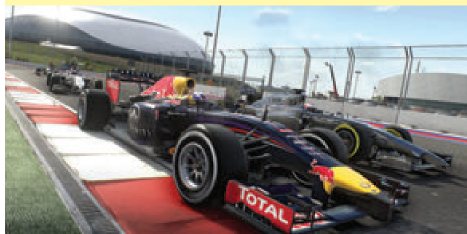
BBCjeva oddaja o rojstvu GTAja

Grand Theft Auto je malo pred izidom petice za PC znova vroč – ampak ali sploh kdaj neha biti? Britanska javna televizijsko-radijska hiša BBC že ne misli tako, saj za neznan datum pripravlja 'dramo' o tem razvpitem špilu. Vendar za spremembo ne bo šlo za popisovanje števila zlomljenih kolkov starejših občanov, ki so jih zbili malopridni avtomobilisti. Zazdaj še neimenovana 90-minutna oddaja, ki jo bodo zavrteli na drugem programu, bo v mešanici pravih in odigranih prizorov obelodanila nastanek čisto prvega dela in priprave nanj. Govora bo torej o sredini devetdesetih, ko so se Rockstar North imenovali DMA Design in nabirali denar z Lemmingi, igre kot medij pa so zorele in postajale vedno bolj kontroverzne. Film je sicer del BBCjevega napora Make it Digital, v katerem skušajo z raznovrstnimi oddajami med mladimi vzbuditi pozornost za tehnologijo. Britanija bo namreč v naslednjih petih letih potrebovala okrog milijon in pol 'digitalnih profesionalcev'. Priložnost tudi zate?



Telemach prevzel Tušmobil
Karte na slovenskem trgu komunikacij so se premešale. Tušmobil je za kupnino, ki neuradno znaša 150 milijonov evrov, končal v rokah Telemacha. Nekoč najbogatejši Slovenec Mirko Tuš ga je bil primoran izdvojiti iz svojega kopnečega imperija, da bi pomiril banke upnice. Tušmobil je bivša Vega, ki se je morda kdo spomni po za takratne čase smešno nizkih cenah. Z njim je skušal Mirko sezidati pravega telekomunikacijskega igralca, ki bi ponujal celovit trojček: premično in nepremično telefonijo, net ter TV. Namesto njega bo vizijo izpolnjeval Telemach, ki je sicer del širše balkanske grupacije United Group, ta pa živi v trebuhu velike ameriške ribe, sklada KKR. Telemach bo zdaj obvladoval tretjino slovenskega televizijskega trga, petino kolača širokopasovnega neta in osmino mobilne telefonije. Tako bo še bolj hodil v zelje državnemu Telekomu, ki se še vedno otepa tožb radi nezakonitih praks pri dušenju konkurence, ter britanskemu Simobilu. Slednji je zaradi ozkega delovanja zašel v neugoden položaj in utegne kot odgovor prevzeti T-2.

Napovedali F1 2015 in MotoGP 15
Nepresenetljivo je, da bomo v kratkem ugledali frišni izvedenki dveh oficielnih dirkačin. Bolj odmevna bo formula, ki jo Codemasterji kot svoj sedmi tovrstni izdelek delajo za novi rod. Okovi stare generacije bodo torej naposled odpadli, kar pomeni bolj realistično fiziko, napredno simuliranje dežja, predelan model pnevmatik in 'profesionalni' način za izvedence. Takisto naj bi bilo moč z govorom v mikrofon poklicati osebje ter naročiti menjavo gum, preveriti vremensko napoved in podobno. Minus je neumen datum izida, saj igra pride junija, ko bo mimo že najmanj šest dirk. No ja, še vedno bolje kot jeseni, ko uide že vsa sezona, kakor se je dogajalo doslej.



Motoristični navdušenci pa bodo požegnali novi MotoGP, ki ga kakopak spet packajo pri italijanskem Milestonu. V ospredje začuda postavljajo menjavanje delov motociklov in voznikove oprave ter bivanje v več domovih. To bo del prevetrene sezone, kjer bo moč furati lastno moštvo. Od ostalega opevajo še rušenje rekordov v vnaprej zastavljenih pogojih in legendarne dvotaktne motocikle. Igra pride kmalu na PC, PS4, xbox one, PS3 in xbox 360.

Broken Age: Act 2 ima datum izida!
To je 29. april, dobra tri leta po nafehtanih milijonih na Kickstarterju. Prvo dejanje je bilo vsebinsko simpatično, čeprav je prehitro minilo in je pozabilo na obljubljeni pustolovski izziv. LucasArtovec Tim Schafer in kompanija so imeli dobro leto, da popravijo vtis. Po nadaljevankastem zaključku prve polovice 2D-pustolovščine na zaključek polagamo velike upe, a za vsak slučaj obenem brusimo vile. Dobra novica je, da istočasno pride še na PS4 ter vito.



Opogumljeni z uspehom so si znanstveniki lansko jesen zadali nov podvig. Jan so posadili v vojaški letalski simulator, kakršnega uporabljajo ameriški piloti. Le da ona ni držala krmilne palice v rokah, marveč je bila z napravo povezana po žicah. Ko ji je uspelo v luftu obdržati civilno cessno, je sedla v navidezni najmodernejši lovski bombnik F-35. Poročilo ustanove pravi, da je izvajala le enostavnejše manevre, a zaprmej je zbombardirala kakega terorista. Cilj teh raziskav je sicer v prvi vrsti razviti proteze za pomoč vojaškim invalidom, zaradi česar je vse skupaj pod okriljem organizacije DARPA. Opisani uspehi naj bi tlakovali pot prihodu naprednih kibernetskih vsadkov koncem tega desetletja.



Kabli iz Janine glave kar srhljivo spomnijo na scene iz kiberpankovskih filmov. Ona krmili robota, mi bomo čez leta dolvlekli podatke v možgane?

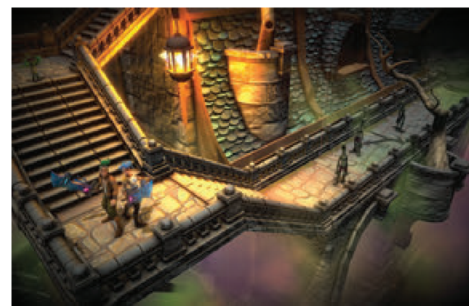
Čeprav te inženirji ob vprašanjih o hekanju možganov še gledajo postrani, načrti po Scheuermannovi kažejo ravno v to smer. V laboratoriju so namreč razgrnili zasnovo naprave za pomoč pri priklicu trajnejših spominov. Ti velikokrat podležejo travmam z bojišča. Če bi imel v možganih stimulator, podoben srčnemu spodbujevalniku, ki bi z impulzi vzdražil prave konce spominskih predelov, bi žrtev morda zmogla privleči na plano izgubljene spomine. No, enemu od uradnikov je nehote ušlo, da bi bila tosortna metoda uporabna pri vlečenju informacij iz terorističnih zaslišewancev. Poskusi naj bi stekli v letu ali dveh. Do menjavanja ramnikov v lobanji imamo še dve ducatletji!

Novi radeoni šele poleti

Nvidia je z grafično kartico geforce GTX 960, ki jo opisujemo na sosednjih straneh, naposled vsaj za silo zaokrožila družino 900. Za marčni CeBIT smo pričakovali AMDjev odgovor, toda ta se je odvil za zaprtimi vrati in bil namenjen le poslovnim partnerjem. Naslednja generacija radeonov očitno še ni toliko nared, da bi jo bili pripravljeni deliti z vsemi. A izpust podatkov je vseeno poskrbel vsaj za okvirno podobo, ki naj bi jo uradno predstavili na junijskem Computexu.
Prihajajoči radeoni bodo nosili nalepke R7 in R9 300, zaenkrat pa planirajo sedem primerkov. Večina navdušencev bo kupovala R9 370tke in 380tke, ki bodo stale od 200 do 400 evrov. Najbolj intriganten bo najmočnejši, R9 390X. Vseboval naj bi kar 4096 univerzalnih senčilnikov, torej jurja več kot titan X, čeprav velja pripisati, da Nvidijini in AMDjevi izvedbi teh gradnikov nista povsem enaki. Nanj pa naj bi bilo nalotanih 8 gigabajtov frišnega pomnilnika HBM. Cena bo zato tudi zasoljena, nekje pri 700 evrih. Očitno želi AMD z R9 390X tekmovati z Nvidijinimi titani.
Zaenkrat je videti, da bosta le dva najdražja člana sedmerice imela vgrajen pomnilnik HBM, kar je kratica za High Bandwidth Memory. Ta predstavlja prvo resno nadgradnjo rama GDDR5, ki je z nami že od leta 2008! Njegova srž je tridimenzionalni čip, pri katerem več plasti zložijo eno na drugo in jih povežejo z navpičnimi vodili. To ob nižji porabi elektrike poskrbi za okoli dva- do trikrat večjo prepustnost od tiste, ki jo zmore GDDR5. To naslednjegeneracijsko čudo bomo v geforcih videli šele v prihajajoči družini, pascalih, čez eno leto.

Digitalni diablovski resničnostni šov

Resničnostne oddaje preplavljajo televizijske zaslone in z njih izrivajo poštene krščanske vsebine. V svetu digitalne zabave ta recept približno predstavljajo nekateri streami, toda pravega Velikega brata v tem smislu še nismo videli. Ne mislimo rijeliti šovov, kjer so nastopajoči videoigričarji, marveč dobesedno takšne, ki bi se dogajali v igri. Eden prvih poskusov v to smer bo neodvisniška frpjka Upsilon Circuit za PC, ki bo malo hardcore Diablo, še bolj pa trolovska zabava za gledalce na spletu.
Hkrati jo bo lahko igralo največ osem igralcev sploh, razdeljenih v dve ekipi. In še to zgolj nekaj ur dnevno, kolikor bo trajala na liniji predvajana oddaja. Sleherni bo nadzoroval fantazijskega junaka, v izometričnem pogledu kolovratil po temnici in mlatil zveri. Prva udarna kaprica: smrt bo dvojno dokončna. Ne le za lik, marveč tudi igralca, ki po krepotu na tem uporabniškem imenu v igro ne bo mogel več vstopiti. Skratka, teoretično bo imel vsakdo, ki bo izbran za spust v ječe, na voljo eno samo možnost.



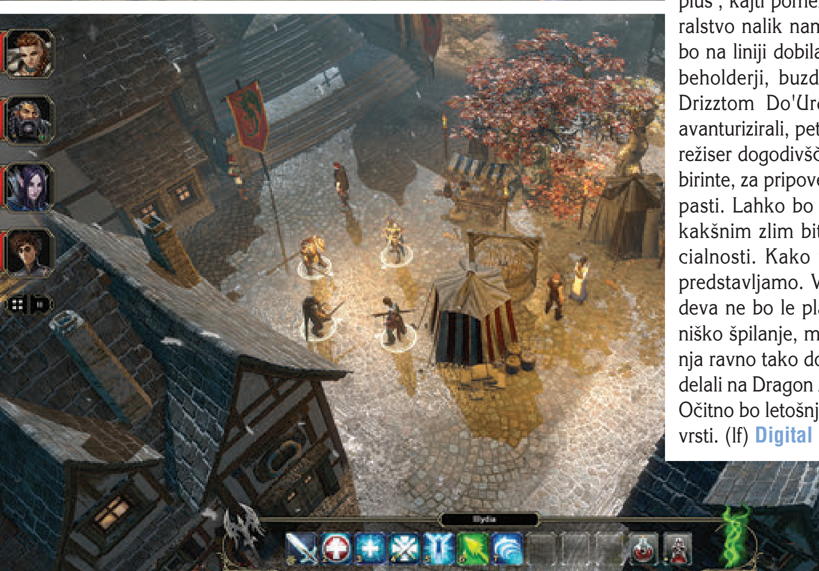
Upsilon Circuit videzno in mlatilno ne bo nič posebnega. Bo pa hudo specialna platforma z igro, ki bo gledalcem omogočala vsakovrstno vmešavanje.

A to bo šele prva polovica spektakla. Nohtegrizna srečanja z beštijami bo kot v Igrah lakote opazovala množica gledalcev, ki bodo bistveno vplivali na potek. Prav oni bodo igralčeve nabrane izkustvene točke vlagali v veščine in odločali, kakšne oklepe bo nosil. Ne samo to – nanj bodo mogli iz zasede metati zlobkote ali mu pomagati z napoji. Oboje bo moč kupiti za igrino valuto, ki jo bodo gledalci kopičili z bljenjem ali jo kupili za pravi denar. Za pest evrov boš lahko špilavca torej strolal in mu za vogal postavil samega Satana, nakar bo publiko preč od smeha.
Vsaj tak je načrt ljudi v malem studiu RobotLovesKitty, ki se projekta po lastnih besedah lotevajo bolj iz radovednosti kot želje po zaslužku. Zavedajo se, da bo veliko igralcev storilo smrt po nekaj minutah, a predvidevajo, da bodo drugi živeli tedne. Zlasti čudna je njihova namera, da Upsilon Circuit držijo pokonci le kako leto, kolikor naj bi trajala igrina štorija. Torej od letošnje jeseni do prihodnje. Potem bo z njim konec. In bodo napravili Running Mana. (Hec.)



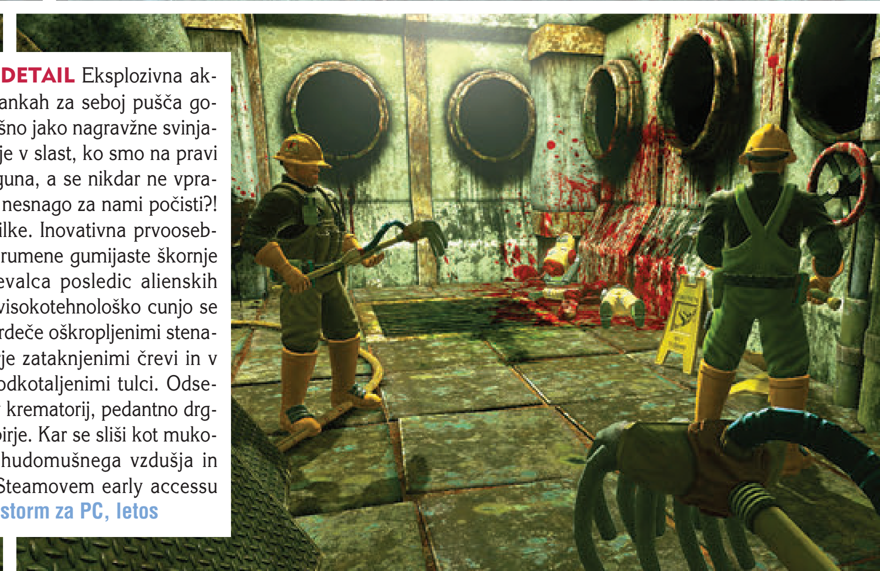


SWORD COAST LEGENDS Lahko metuzalemski raziskovalci Faerûna verjamete, da so bomo še letos vrnili v to pravljično deželo nekdaj pogosto obiskanih Pozabljenih kraljestev? In to ne v kakšnem novem rimejku ali brezvezni sodobni sekalnici, marveč v čisto frišnem zaresnem igranju domišljijskih vlog, ki zelo očitno spominja na Baldurja in sorodnice. Le da bo kockovni pravilnik to pot tisti bolj normalen od pete izdaje. A kljub podobnemu videzu bo igra po ustroju svojevrstna. Resda kani postreči z navadno kampanjo, v kateri bo za četvero likov mnogo nelinearnega početja, raziskovanja blodnjakov, pohajanja po mestih, epskih bitk in opravljanja kvestov. A ta štorijalni del ne bo tipa '100 ur plus', kajti pomembna plat izdelka bo večigralstvo nalik namiznemu. To pomeni, da se bo na liniji dobila peterica navdušencev nad beholderji, buzdovani +2 in temnovilinom Drizztom Do'Urdenom, nakar bodo štirje avanturizirali, peti pa bo dungeon master. Ta režiser dogodivščine bo skrbel za teren in labirinte, za pripoved in naloge ter za pošasti in pasti. Lahko bo celo prevzel komando nad kakšnim zlim bitjem in prožil njegove specialnosti. Kako točno bo to izpadlo, si ne predstavljamo. Vseeno držimo pesti, da zadeva ne bo le platforma za digitalno namizniško špilanje, marveč bo enoigralska izkušnja ravno tako dobra. Avtorji so med ostalim delali na Dragon Age: Origins, zato upanje je. Očitno bo letošnje leto kar plodno v tej podzvrsti. (lf) **Digital Extremes za PC, jeseni**









VISCERA CLEANUP DETAIL Eksplozivna akcija v futurističnih streljankah za seboj pušča gomile drobovja in na splošno jako nagravžne svinjarije. Tak krvošpric nam je v slast, ko smo na pravi strani rotirajočega miniguna, a se nikdar ne vprašamo, kdo vraga vso to nesnago za nami počisti?! Odgovor: vesoljske čistilke. Inovativna prvoosebnica nas bo postavila v rumene gumijaste škornje medzveznega odstranjevalca posledic alienskih napadov. Opremljeni z visokotehnološko cunjo se bomo morali spopasti z rdeče oškropljenimi stenami, v stropne ventilatorje zataknjenimi črevi in v najbolj oddaljene kote odkotaljenimi tulci. Odsekane ude bomo metali v krematorij, pedantno drgnili tla in izpolnjevali papirje. Kar se sliši kot mukotrpna tlaka, je zavoljo hudomušnega vzdušja in ugankarskega izziva v Steamovem early accessu že uspešnica. (ag) **Runestorm za PC, letos**

RIVE Nizozemska skupinica Two Tribes se je s svojim prejšnjim špilom, Toki Tori 2, opekla. Zato je njihov novi projekt bolj ziheraško udaren. Prav tako se bo odvijal v pogledu od strani in bo pisano risankast. Toda okolica bo zdaj ZF in glavni junak bo večnamenski robot. V demu se je najprej v slogu R-Typa skozi asteroide in obrambo prebil do vesoljske postaje, pri čemer je bila očitna twin-stickovska nadzorna shema – leva gobica za gibanje, desna za streljanje. Znotraj postaje so robotu zrasle pajkovske noge, Rive pa se je prelevil v razburljivo mešanico skakanja po ploščadih in nažiganja. Zdaj si se prebijal čez ovire in s hekerskim žarkom lovil nadzorne plošče, v naslednjem trenutku si se ogibal drvečim vlakom in švigal po potopljenih sobanah, nato te je začopatil velik šef in naposled si shekal letečneže, da so te popeljali v naslednji del nivoja. Hudo. Vprašanje je le, ali lahko tak tempo vzdržuje tudi končna inačica za evrskega desetaka, ki naj bi trajala pet ur. (sn) **Two Tribes za PC, PS4, XBO in wii U, kmalu**

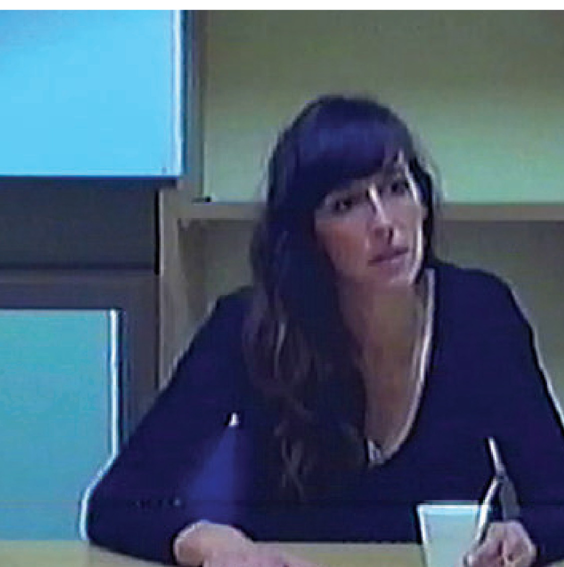








OFFWORLD TRADING COMPANY Cilj vesoljskih strategij je pretopiti karseda veliko vsemirske rude v bojne križarke, s katerimi nato zavojujemo galaksijo. A v tejle, ki se bo odvijala na Marsu, ne bo ene same ladje, ki bi znala delati pinjau. Špil bo v celoti gospodarski spopad med igralci, ki bodo izkoriščali Marsova naravna bogastva in se obstreljevali zgolj s tržnimi mahinacijami ter prevzemi na borzi. Treba bo čimbolje optimizirati rudarjenje na planetu in pridobljene surovine zvito prodajati na vseskozi spremenljivem trgu tako, da bomo pobasali čimveč novcev. Nekaj bo pritlehnih manevrov, saj bo moč najeti teroriste, ki bodo nasprotnikom stresali pesek v gorivo in mazali straniščni papir s feferoni. Špila bo konec, ko bo zmagovalec sovražno prevzel vse tekmece in si z bankovci obrisal tazadnjo. (ag) **Stardock za PC, poleti**



HER STORY Refleks je skoraj vsakič enak: živi videoposnetki v igrah so enaki osovraženim interaktivnim filmom, kakršne igrajo le tisti, ki so preveč nesposobni za prave špile. Buuu! Temu prepričanju se kani zoperstaviti Her Story, ki bo live action uporabila na svojstven način. Igrali bomo kot detektiv, ki nelinearno brska po kupu posnetkov osumljenke za umor. Računalnik je zaslišanja vnaprej razdelil na manjše, prebavljive kose, ki jih bomo na zaslon klicali z vnašanjem ključnih besed v bazo podatkov. Recimo 'murder', 'husband' ali 'menstrual cycle'. Tako bomo lahko na ključni posnetek, ki nam bo razkril bistvene informacije o umoru, naleteli zgodaj ali pozno v igranju. Vendar pa naj bi bilo enako pomembno to, da se bomo spustili v dušo mične gospodične, kar naj bi nas prepričalo, da bomo zadevo preigrali večkrat in si ogledali vse posnetke. Glede na to, da je avtor Sam Barlow spisal scenarij za Silent Hill: Shattered Memories in odpovedano nadaljevanje serije Legacy of Kain, iz tega morda dejansko nekaj bo. (sn) **Sam Barlow za PC, letos**



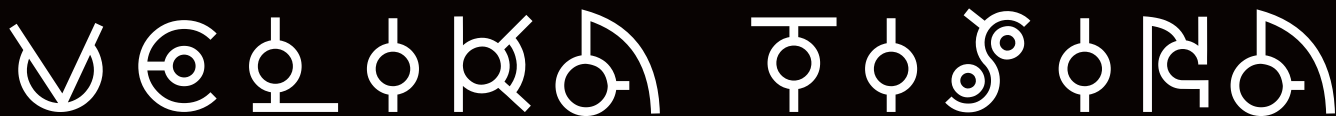


LEGO JURASSIC WORLD Začelo se je pred dobrima dvema desetletjema. Znanstveniki so v želodčku v žad ujetega komarja našli kosce dinozavrske DNK. Te so dopolnili z žabjim zapisom in nato čudežno vzredili za cel živalski vrt strašnih kuščarjev. Reči so šle narobe in potem vnovič in še v tretje, dasi bi slednje poglavje marsikdo najraje zanikal. Zlasti Michael Crichton, avtor knjige in besedne zveze Jurski park. Letošnji četrti del kani s povsem delujočim tematskim parkom in hibridnim T-rexom vtis popraviti. Lego seveda primika lonček, tako v plastiki kot v digitalijah. Špil bo poleg kockastih prizorov iz sočasnega novega filma vključeval tudi sprehod skozi izvirno trilogijo. Doživeli bomo vse zapomnljive prizore, od rovarjenja po triceratopsovem govnu prek bega v džipu pred kraljem do skrivanja raptorjem. Početje bo klasično legoidno, torej arkadno poskakovanje in mlatenje po življu ter inventarju, zbiranje milijona čepkov in kombiniranje sposobnosti različnih likov za premagovanje preprek. Eden bo više skakal, drugi sledil stopinjam, tretji rokoval s puško in četrti sadil rastline. Kajpakda bodo igralni tudi dinozavrčki, kar bo zlasti z večjimi primerki gotovo zanimivo. Kot je trend, bo Jurski svet odprt, zato bo mogoče po otokih Nublar ter Sorna prosto pohajati ter ju raziskovati. Peš, na kolesih ali štirih nogah, vselej se bo našlo čuda skrivnosti in postranskosti. Dogajanje bodo tradicionalno povezovale hecne animacije, medtem ko o kakšni doslej nevideni lastnosti ni govora. (lf) **Warner Interactive za prav vse, junija**











Pesnik v zvezdnatem nebu išče navdih, mornarje je vzorec pikic na nočnem svodu vodil v pravo smer in pračlovek se je nebu ponižno priklanjal, zakajti od tam je prišlo tako življenje kot uničenje. Dandanes veliko skrivnosti vesolja poznamo, temeljna pa se nam še vedno izmika: je kje še kdo? V črnini vsemirja zato čedalje bolj zvedavo iščemo kakršenkoli namig o prisotnosti izvenzemeljskega življenja. Če obstajajo milijarde galaksij z milijardami sonc, je pač težko verjeti, da so se atomi ogljika in vodika poravnali v matriko samozavedanja samo na enem koščku medzvezdnega drobirja. Četudi gre za deviacijo, hrošča v stvarnikovi kodi, bi moralo biti takih naključij vendarle več, meni LordFebo.



Vprašanja o poseljenih svetovih niso nova, saj vznikajo od prvih idej, da je Zemlja le eno od številnih nebesnih teles. Nekateri so tako heretično razmišljanje, ki našega planeta ni postavljalo v sredo stvarstva, žal plačali z življenjem, denimo meniški nesrečnik Giordano Bruno. Ker je zavzeto izpodbijal omejen, geocentričen model vesolja in navdušeno predaval o njegovi neskončnosti ter polnosti življenja, ga je Cerkev leta 1600 sredi Rima zažgala na grmadi. Čeprav je bila Brunova predstava le plod fantastične domišljije, se je v svojem bistvu izkazala za resnično. Človeštvo se je kmalu po njegovi mučeniški smrti zavedlo, da se vseeno ne vrti vse okoli nas. Galileo je skozi svoj prvi teleskop pogledal borih deset let pozneje in s tem izumom se je začelo novo poglavje iskanja tujih svetov.

Marsovci so!

Najbolj oddaljeni Neptun so neboslovci sicer odkrili oziroma potrdili šele leta 1846. Toda bližnje planete, ki so jih kot nebesne 'popotnike' opazovali že v antiki, so dotlej že dodobra preučili. V začetku 19. stoletja so nadobudni opazovalci kartirali celotno površino Marsa, pri čemer so temnejše lise zmotno označili za morja. Zato je bilo splošno mnenje znanstvenikov, da na sosednji skali zagotovo obstaja življenje. Ko je več astronomov na površini 'odkrilo' namakalne kanale, se je prepričanje le še utrdilo. Knjige in časopisi so jeli poročati ne le o vodi in vegetaciji, marveč o marsovski civilizaciji. Skozi najmočnejše daljnoglede so menda opazili celo razsvetljena mesta. To je šlo vkup s tedanjo teorijo, da so planeti z oddaljenostjo od Sonca starejši, zato je bilo v marsovsko evolucijo toliko laže verjeti.

Domišljija je dobila krila in beseda Marsovec je vstopila v vsakodnevno sporočanje. Zvrstile so se številne zgodbe o obiskih iz vesolja, med katerimi se je v anale najbolj zapisal roman The War of The Worlds, izdan leta 1898. S tehnološko razvitimi zavojevalci z Marsa je oče znanstvene fantastike Herbert George Wells dobro prestrašil čitavce. Ti so se nato strahoma ozirali proti nebu, četudi je znanost že vedela, da je zračni tlak pri sosedih prenizek za obstoj tekoče vode in da so bila tista dozdevna vodna korita le optične prevare. Marsovci so se neizbrisno vtisnili v zavest Zemljanov in marsikdo je vse do odprave Viking leta 1975 verjel, da je na rjastem planetu vsaj nekaj živega.

Kako gotova je bila stroka, da obstaja življenje onkraj Zemlje, potrjuje Guzmanova nagrada Pariške akademije znanosti iz leta 1900. Sto tisoč frankov so ponujali tistemu, ki uspe poslati sporočilo in dobiti odgovor iz vesolja. Pri tem je bil Mars iz razpisa izrecno izključen, kajti organizatorjem se je zdela ta naloga prelahka. Da je tam življenje, je bilo vendarle splošno znano. Nikola Tesla, ki je takrat ravno odkrival skrivnosti radijskih valov, se je pridušal, da bodo franki njegovi. A odgovora iz črnine ni bilo niti 22. avgusta 1924, ko je cela Amerika napeto lovila tujska sporočila. Tisti dan je bil namreč Mars v celem stoletju najbližje Zemlji, zato so vsako uro širom dežele za pet minut prenehali z radijskim oddajanjem v upanju, da tranzistorji prestrežejo nebesne signale. Vojska je v ta namen celo spustila v zrak balone s sprejemniki in imela pripravljeno ekipo kriptografov. Guzmanova nagrada po dobrih sto letih bojda ostaja aktualna.

Kozmično prisluškovanje

Če je bilo človeštvo še par desetletij poprej prepričano, da je naseljena že naslednja skala, se je po drugi svetovni vojni zgodil premik. S spoznanjem ustroja sončnega sistema in peklenskih razmer na planetih so se moderni kozmologi vse bolj zavedali naše edinstvenosti. Življenje, če obstaja, je treba iskati daleč daleč proč. Z očesom ga ne bomo zaznali, lahko pa mu prisluškujemo. S projektom Diana je ameriška vojska dokazala, da radijski valovi lahko prebijejo našo ionosfero. Poskus je bil enostaven: signal so poslali proti Luni, od koder se je odbil nazaj na Zemljo. Sveže izumljeni radijski teleskopi, velikanske krožnikaste antene, ki lovijo drugi radijski del elektromagnetnega valovanja, bi torej lahko ujeli spo-

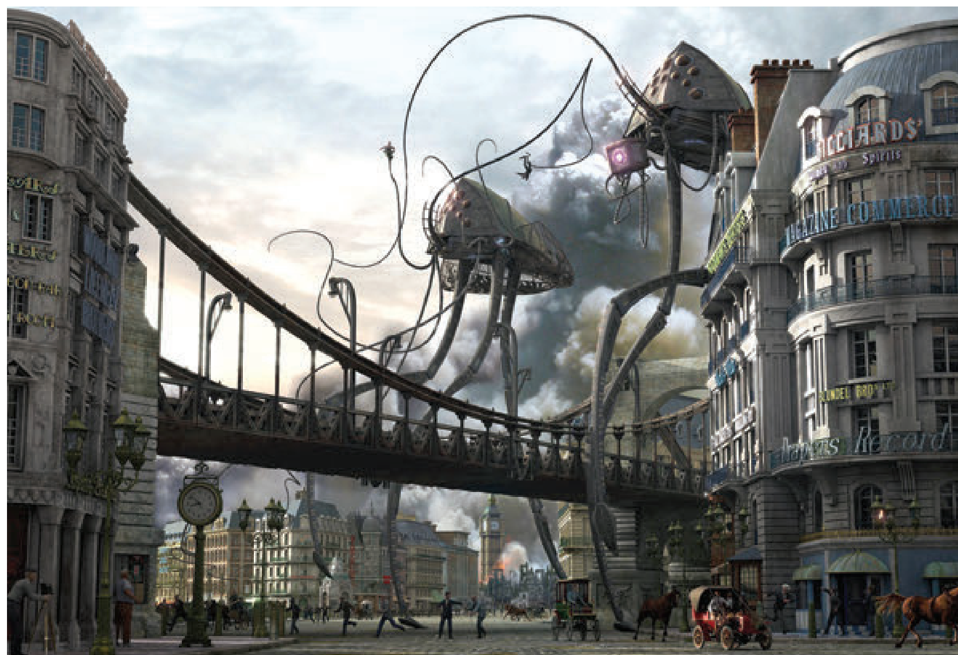


ročila iz vesolja. Teslova namera odkriti tujske signale z navitjem seveda ni bila napačna. A kaj, ko so se v začetku stoletja komaj dobro spoznavali z brezžičnim prenašanjem informacij.

Prvi odmeven poskus je leta 1960 opravil Frank Drake, še živeča legenda astrofizike. 25-metrski talar je obrnil proti ozvezdju Kita, kjer je našel dve Soncu sorodni zvezdi. V prečesavanju različnih frekvenc je vztrajal nekaj mesecev, vendar so nebesa ostala nema. To mu ni vzelo poguma in leto dni kasneje je ustanovil proslavljeno gibanje SETI – Search for Extra-Terrestrial Intelligence. Ta ne išče življenja samega po sebi, saj bi bilo to neplodno – ameb na svetlobna leta oddaljenih planetih ne bomo nikoli zaznali. Lahko pa prestrežemo komunikacijo inteligentne, razvite vrste. Frank je ocenil, da je v naši galaksiji vsaj nekaj tisoč takih civilizacij. Klubu se je med ostalimi pridružil tedaj nepoznani mladi navdušenec Carl Sagan, ki je sčasoma postal njegov največji glasnik.

Zmotno je prepričanje, da SETI prestrega telefonsko pogovarjanje ali televizijske oddaje z daljnjih planetov. Taki valovi bi bili mnogo prešibki in preveč razpršeni. V resnici iščemo namenske, supermočne signale, s katerimi naj bi skušala tehnološko razvita bitja opozoriti nase. Prevladujoče mnenje je, da bi bili taki pozivi v mikrovalovnem delu elektromagnetnega spektra, ki zahteva nizko energijo in ga vsemirski prah ter meglice ne ovirajo. A tudi to je precej širok interval, zato so največji umi pred petdesetimi leti domislili, da je najbolj verjetna frekvenca tako imenovana vodikova črta, energetsko nihanje najbolj pogostega atoma v vesolju. Ta znaša 1420 MHz in ima valovno dolžino 21 centimetrov. Iniciativo poslušanja so hitro zagrabili radioastronomi vsepovsod, pri projektu SETI pa so ameriški ter sovjetski znanstveniki občasno celo združili moči. To je bilo v času železne zavese nekaj nepojemljivega.

Iskanje pametnega življenja že od začetkov temelji na navdušenih posameznikih po različnih inštitutih. Nasa je sicer vodila ozek program SETI, a zaradi previsoke cene niso nikoli zgradili leta ’71 načrtovanega 1500-antenskega projekta Cyclops. Proračunski denar so raje namenjali vesoljski tekmi, ki je bila tedaj v polnem razmahu. Kasneje je bilo le slabše in v devetdesetih je kongres povsem odžagal, citiram, *“sezono lova na Marsovce na račun davkoplačevalskih dolarjev.”*



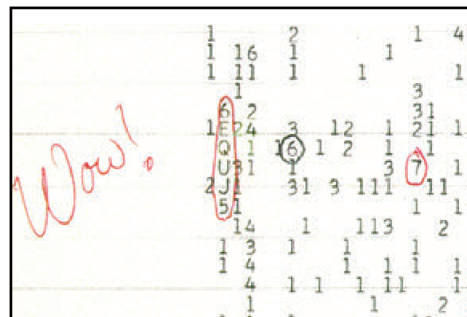
VOJNA SVETOV (1898), ki je na voljo tudi v slovenščini, je prvoosebna pripoved o prihodu velikih, sivih in tentaklastih vesoljcev v Anglijo. Kreature nimajo prijateljskih namenov, saj sestavijo trinoge stroje, ki ljudi bodisi upepeljujejo z vročinskim žarkom, bodisi jih žanjejo za krvavice. Človeštvo jim ni kos in kmalu zavzamejo Otok. Nakar se primeri nekaj nenavadnega: prišlekom čez noč zavdajo zemeljski bacili in svet je rešen! Na tem temelju so pred desetletjem posneli film s Tomom Cruisom v glavni vlogi. A bolj kot angleško literarno delo je War of the Worlds razvpit zavoljo istoimenske ameriške radijske drame iz leta 1938. Režiser Orson Welles, ki se je kasneje proslavil s filmom Državljan Kane, je ustvaril tako verodostojno oddajo, da so poslušalci verjeli v prihod napadalcev s tujega planeta. Čeprav ni bilo množične histerije, kakor veli urbana legenda, je bil takrat to vseeno omembe vreden dogodek, zaradi katerega so studio zavzeli policaji.



CARL SAGAN je legenda astronomije 20. stoletja, predvsem zaradi svojega simpatičnega pristopa k popularizaciji znanosti. Njegova oddaja Cosmos: A Personal Voyage iz osemdesetih, ki je navadnemu človeku razkrivala misterije kozmosa, še danes velja za eno najbolj gledanih TV-serij vseh časov. Poleg mnogih poljudnoznanstvenih knjig je spisal ZF-roman Contact, po katerem so kasneje posneli film z Jodie Foster. Čeprav se je v kozmološke anale vpisal po mnogih dognanjih, se je najbolj proslavil ravno pri iskanju odgovorov o nastanku življenja in tujskih vrstah. Demonstriral je denimo sintezo aminokislin pod vplivom močnega UV-sevanja. Za časa svojega življenja je sodeloval pri vseh ameriških projektih, ki se tikajo izvenzemeljske inteligence, in je med ostalim sestavil vsa sporočila, ki smo jih poslali v morebitnim sovesoljcem. Gotovo bi storil še mnogo več, če ne bi leta 1996 pri dvainšestdesetih umrl zaradi pljučnice. Tribut njemu je sodobna serija Cosmos: A Spacetime Odyssey, ki jo je ustvaril Saganov oboževalec Neil deGrasse Tyson.

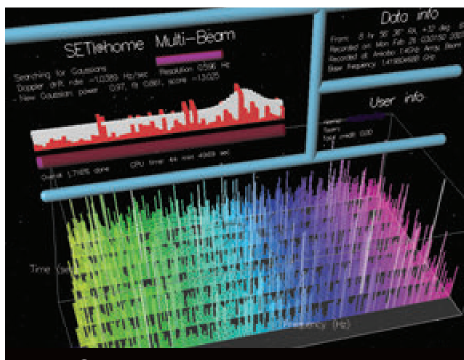


RADIJSKI TELESKOPI noč in dan motrijo nevidne radijske valove. Z njimi se ukvarja radijska astronomija in mnogo nebesnih teles ter pojavov se da zaznati le s takimi antenami, recimo radijske galaksije, pulzarje in kvazarje. Vsak gradnik vesolja namreč oddaja elektromagnetno valovanje, od frekvence pa je odvisno, kako ga lahko spremljamo. Vidni spekter je pravzaprav le izredno ozek pas med ultravijoličnimi in infrardečimi žarki, ki ga za nameček moti kozmična prašnost. Radijski valovi pa gredo skozi marsikatero prepreko, se odbijajo in jih je laže ujeti. Največ programa SETI uporablja take krožnike po celem svetu, vseeno pa obstaja veja, ki išče signale v optičnem delu. No, da bi prestregli laser z oddaljenega planeta, bi moral biti žarek usmerjen direktno v sprejemnik, kar že tako neučinkovitemu početju daje še manjše možnosti.



WOW SIGNAL se v kronikah imenuje edini radijski sprejem, ki je zabeležil znantno odstopanje od popolnega niča. Leta 1977 ga je ujel teleskop Big Ear v Ohiu, presenečeni astronom pa je na izpis načečkal wow in niz obkrožil. Jakost signala ponazarjajo številke in pri večjih vrednostih še črke. Vsi odčitki dotlej in poslej so bile nizke cifre, zvečine kar enice. Zato sta Q in U, ki predstavljata vrednosti 26 in 30, povzročila nemalo evforije. Valovi so prišli iz smeri Strelca in v prihodnjih letih so proti tistemu koncu vesolja zaman usmerjali številne mnogo zmogljivejše antene. Signal je bil prvi in zadnji. Večina pravi, da gre za posledico odbitega zemeljskega oddajanja. Kaj pa, če ne?

Carl Sagan je skušal kravatarje spametovati, a zaman, saj politika v projekt z neznatnimi možnostmi uspeha kratkomalo ni verjela. Izjava nekega odločujočega senatorja pove vse: *"Čemu jalovo dokazovanje majhnih zelenih za milijone, ko pa se lahko vsakdo prepriča v njihov obstoj v pogrošnih tabloidih za 75 centov."* Središče iskanja izvenzemeljske inteligence zato ostajajo univerze, kakršni sta Harvard in Berkeley, ter leta 1984 ustanovljeni neprofitni SETI Institute. Slednjega v dobršni meri podpirajo največja imena Silicijeve doline, od Davida Packarda prek Gordona Moora do Elona Muska.



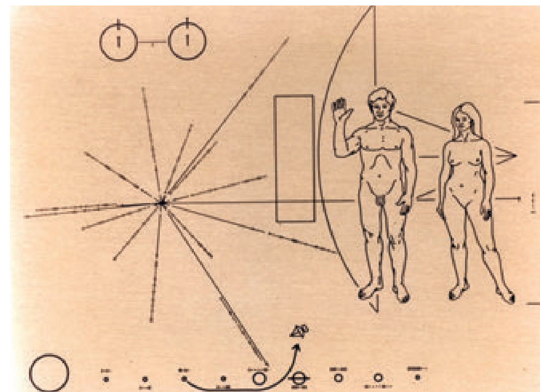
SETI@HOME je najbolj razvpit eksperiment iskanja nezemeljske inteligence in obenem eden prvih primerov deljenega računanja. Programček, praviloma ohranjevalnik zaslona, ki se aktivira ob računalnikovi nedejavnosti, so leta 1999 razvili na univerzi Barkley pri San Franciscu. Milijoni PCjev po celem svetu dobivajo kosce surovih podatkov iz puertoriškega observatorija Arecibo, ki jih nato analizirajo in vrnejo strežniku. Po statistiki podjetja je bilo opravljenih za dva milijona let raziskav, žal z ničelnim rezultatom. Četudi projekta ne financira nobena vlada, ga SETI Institute pelje naprej in ga kani razširiti s sprejemi avstralskega radioteleskopa. Tam spodaj namreč vidijo druga ozvezdja kot na severni polobli. Če bi rad prispeval računsko moč svojega osrednjega in grafičnega procesorja, namesti aplikacijo. Morda ETjev zov odkriješ prav ti.

Sličice in pesmice

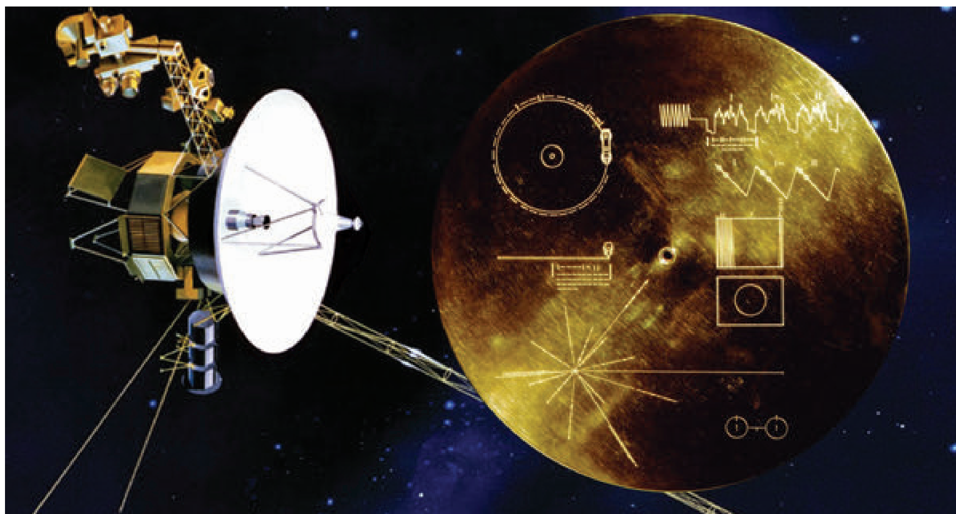
Stikanje z oziroma za nezemljani je kajpakda profitiralo tudi od splošnega Nasinega raziskovanja vsemirja. Misije Apollo so na primer ovrgle vraževerje, da so na drugi, tako imenovani temni strani Lune nastanjeni ancientni vesoljci. (Mesec namreč Zemlji vseskozi kaže isti obraz, zato ne moremo videti medzvezdnih ladij / nacistične baze / severnokorejskih raket na hrbtni polobli.) Naslednja operacija, v katero so simbolično vključili komunikacijo z nezemljani, sta bila slavna Pioneerja. Ta program je bil namenjen podrobnejšemu spoznavanju našega sistema, zato so v različne smeri izstrelili celo vrsto sond. Med njimi sta najbolj pomembni številki 10 (1972) in 11 (1973). Ti sta krenili proti zunanjim planetom in dlje.

Pioneerja nista aktivno iskala tujega življenja, so ju pa z zavedanjem o njunem neskončnem popotovanju tja, kamor človeštvo še lep čas ne bo šlo, opremili s sporočilom. Našo civilizacijo predstavlja slikovna aluminijasta plošča velikosti polovice Jokerja, ki jo je zasnoval Carl Sagan. Na njej sta najbolj očitna nagca, toda vsebina je mnogo globlja in lahko umnega najditelja pripelje naravnost na naše dvorišče. Če bo kdo Pionirčka sploh srečal. Plovili sta že pred tridesetimi leti prečkali Plutonovo orbito in s hitrostjo 40 tisoč kilometrov na uro ploveta proti skrajni meji heliosfere, območja, do kamor seže vpliv Sonca. Točne lokacije nimamo, kajti Pioneer 11 je poslednjič čivknil leta 1995, njegovega predhodnika pa so zaznali še leta 2003, nakar vse tiho je bilo.

Omenjeni sondi pa nista edini raziskovalki, ki nosita pozdrav. Leta 1977 je Nasa izstrelila še en dvojec za špeganje po obronkih osončja, ki so ga prav tako opremili z nagovorom: Voyager 1 in 2. Njun zlati disk je podatkovni nosilec, na katerega je Sagan s sodelavci posnel čuda zemeljskih zvokov in fotografij. Brez nagcev seveda ni šlo. Zaradi optimalnejših trajektorij sta Potnika že v devetdesetih prehitela Pionirja. Voyager 1 je s hitrostjo 61.000 kilometrov na uro lani kot prvi človeški objekt vstopil v medzvezdni prostor in je danes 130 astronomskih enot daleč, bratec pa mu sledi. Pri tem ves čas pridno snemata in merita, kajti jedrski generatorji bodo razpad radioaktivnega plutonija pretvarjali elektriko vsaj do leta 2020. Zaradi razdalje hitrost komunikacije sicer znaša le nekaj kilobajtov na sekundo, a nič ne de, kajti časa je na pretek. Letita v različni smeri in nista naravnana proti nobeni konkretni zvezdi. Nasina uradna izjava pravi, da je sondama usojeno za vekomaj bloditi po Rimski cesti.



PIONEERJEVA PLOŠČA iz leta 1972 nosi takole sporočilo vesoljcem. V paru predstavnikov najvišje življenjske vrste ni posebne znanosti, bila pa je polemika okoli golote in zadnji trenutek so morali z ženske nožnice odstraniti črtico. Zgornja krogca sta prikaza vodika, glavnega kozmičnega elementa, v obeh spinskih položajih. Ta podatek, ki mu pravimo vodikova črta, rabi kot nekakšna enota za čas (frekvenca spina) in razdaljo (valovna dolžina). S tem je možno raztolmačiti osrednjo, domiselno predočeno markacijo našega planeta. Črte so namreč binarni zapis frekvence utripanja štirinajstih nevtronskih zvezd v naši galaksiji, kakor jih vidimo z Zemlje, ter njihove relativne razdalje do Sonca. Ti redki ostanki zvezd, imenovani pulzarji, se vrtijo okoli svoje osi, pri čemer oddajajo sebi lastno elektromagnetno delovanje, zato jih ni težko ločiti med seboj. S preprosto triangulacijo more vsakdo ugotoviti, kje je stična točka.



ZLATI DISK ni piktogram nalik Pionirjevi plošči, marveč 30-centimetrski fonogram, v katerega so na analogen način vgravirali predstavitev Zemlje. Sem sodi nagovor tedanjega ameriškega predsednika Carterja, dobrih sto fotografij naše anatomije, civilizacije in planeta, več deset različnih pozdravov, vključno z 'našim' *"Želimo vam sve najlepše sa naše planete"*, za poldrugo uro vsesortne muzike ter mnogo zvokov narave in strojev. Kako predvajati vsebino, razloži priloženi diagram – znova na podlagi enote, izpeljane iz vodikovega spina. Izvirno, čeprav je Carl Sagan ocenil, da bo Voyager morda srečal inteligenco šele eone po tistem, ko človeštva ali celo Zemlje sploh ne bo več. Morda je zlati disk edina kozmična časovna kapsula naše civilizacije.

Zemlja telefonira ETju

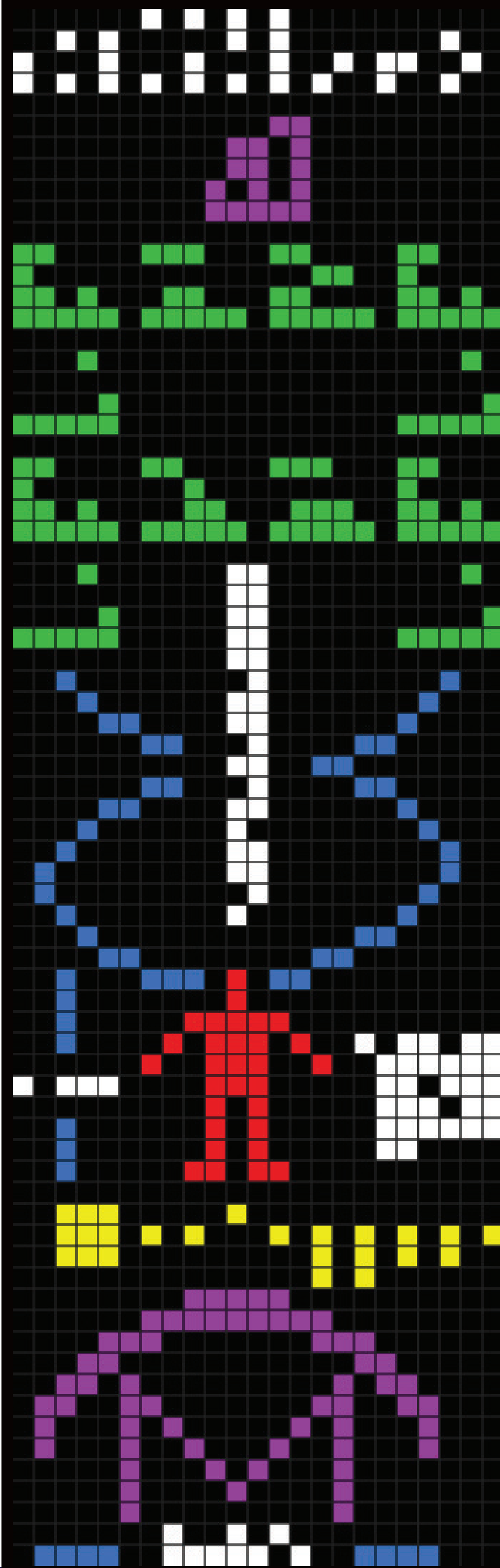
Nastavljanje gluhega ušesa nemi tišini in metanje sporočila v steklenici v neskončni kozmičen ocean je precej pasivno prizadevanje k najdbi obstoja tujskega življenja. Zato sočasno z iskanjem obstaja aktivnejša struja, tista, ki želi nezemljane opozoriti na nas. To ni frišna ideja, kajti že v 19. stoletju so razmišljali, kako nagovoriti Marsovce. Takrat je nekdo predlagal, da v sibirsko tundro naredijo poseko v obliki večdesetkilometrskega Pitagorovega izreka. Drugi bi za pisalno površino vzel Saharo in vanjo izrisal gromozanske simbole iz sto metrov širokih jarkov. Te bi nato napolnil s kerozinom in jih zakurili, kar bi sosedje nedvomno opazili in pomahali nazaj. Nič manj megalomanski ni bil nek francoski izumitelj, ki je dobršen del svojega življenja posvetil žicanju pokroviteljev za izgradnjo kolosalnega zrcala. Z njim ni hotel delati 'zajčkov' na Marsu, marveč v površino planeta vžgati sporočila.

Tovrstna pobuda se omenja s kratico METI – Messaging to Extra-Terrestrial Inteligence. Sodobni zagovorniki izhajajo iz predpostavke, da človeštvo hlepi po odgovoru na ultimativno vprašanje, zato moramo vendarle tudi sami oddajati take signale, kakršne želimo prestreči. Prvi tak pozdrav je prišel iz Sovjetske zveze, od koder so leta 1962 proti Veneri nedomiselno izstrelili besede mir, Lenin in SSSR v Morsejevi abecedi. Američani so bili leta 1974 bolj brihtni. Takrat so na Puertu Ricu obnovili radijski teleskop Arecibo, ki s premerom tristo metrov še danes velja za največjega na svetu. Ceremonijo so obeležili z vsebinsko bogatim sporočilom, ki ga vidite na desni, v smeri 25 tisoč svetlobnih let oddaljene kopice M13. Oddaja je bila simbolična, vendar šteje za prvi inteligenten poskus nagovora daljnih civilizacij.

Uradno naj bi se zvrstilo kakšnih deset tovrstnih pošiljanj v vsemir, pri čemer so vsi ostali merili k nekaj deset svetlobnih let oddaljenim soncem. Seveda so ciljali zvezde s planetnimi sestavi, kajti od 1992., ko so odkrili prvega, poznamo že skoraj dva tisoč eksoplanetov. Vseeno je bilo sporočilo iz Areciba še najbolj dovršeno, kajti preostala so precej večji heci, ponavadi poslana za promocijo ob kakšni obletnici. Leta 2008 je recimo Nasa vesolju predvajala komad Across the Universe od Beatlov, štiri leta kasneje pa so ob 35-letnici prej omenjega 'wow signala' poslali v smer, od koder je prišel, deset tisoč tvitov in govor komika Stephena Colberta. Nič bolj resno ni podjetje Lone Signal, ki želi z donacijami vseh Zemljanov zgraditi mrežo krožnikov, s katerimi bodo pingali in dregali vse bližnje zvezde. Za 144 znakov dolge čivke računajo 25 centov.

Burkaških hotenj signaliziranja s strani posameznikov, ki imajo slučajno dostop do zmogljivih oddajnikov, je čedalje več. A kakor se to čivkanje v neskončno temo sliši nesmiselno, je nedolžnost takega početja vprašljiva. Res je, človeštvo je zvedavo, vendar nas izkušnje iz lastne zgodovine učijo, kaj se pripeti ob stiku dveh različno razvitih življenjskih vrst. Mi nagovarjamo Alfa, slišijo pa nas Klingoni. Si lahko nek kickstarterjevski projekt oziroma kdorkoli jemlje pravico, da pozdravlja in vabi vesoljce v imenu vseh Zemljanov? Večina pravi, da ne, zato obstaja odprta peticija, da mora tako početje obravnavati človeštvo na najbolj visokem nivoju. Zagovorniki METIja pa so mnenja, da nas naprednejše civilizacije itak poznajo, saj v vsemir že stoletje nehote oddajamo radijske signale. Lahko da, vendar je vseeno razlika med slabotnimi televizijskimi in mobitelnimi oddajniki ter fokusiranim megavatnim izstrelkom.





SPOROČILO IZ ARECIBA, ki je ime dobilo po istoimenskem observatoriju Arecibo na karibskem otočku Puerto Rico, je v sedmih točkah in 210 bajtih predstavilo človeštvo. Če bodo sprejemniki znali sporočilo dešifrirati, bodo dobili tako sliko (brez barv). Od zgoraj navzdol sta avtorja Frank Drake in Carl Sagan v binarnem zapisu nanizala števke, atomska števila elementov, ki tvorijo DNK, formule sestavin nukleotidov, dvojno vijačnico, silhueto človeka, naš planetarni sistem ter ponazoritev antene. A kljub dovršenosti vsebine je šlo v vrsti za demonstracijo megavatnega oddajnika in za marketinško potezo, kajti sporočilo so poslali proti 25 tisoč svetlobnih let oddaljeni gruči zvezd. Ne le, da bi morali na morebitni odgovor čakati 50 tisoč let. Ciljano sozvezdje se bo v tem času že premaknilo.



RIMSKA CESTA se reče naši galaksiji, ki je zaradi vrtenja diskaste in spiralne oblike. Vsebuje od 200 do 400 milijard zvezd, pri čemer so najstarejše komaj kaj mlajše od vesolja. Naša občina leži v Orionovem kraku, približno 27 tisoč svetlobnih let od središča, pri čemer premer diska znaša več kot 100 tisoč svetlobnih let. Res je, da pri oziranju v nočno nebo zaznamo tudi svetlobo drugih galaksij, recimo Andromedo in z južne poloble Magelanova oblaka. Vendar razen redkih izjem s prostim očesom vidimo le zvezde v radiju tisoč svetlobnih let. A tudi te imajo planete s potencialom za življenje. Pravzaprav smo takih v ozkem območju 50 svetlobnih let odkrili že več deset. So na njih bitja, ki nas spremljajo, prestrezajo naše SMSe in telenovele ter se čudijo človeški neumnosti? Ali zgolj preprosti enoceličarji, ki niso izumili niti glikolize in dvojne vijačnice? Ko bomo to izvedeli, bo človeštvo dobilo odgovor na enega temeljnih vprašanj in odtlej bo vse drugače.

Milijard milijarda

V Rimski cesti je po najnižji oceni 200 milijard sonc, od tega vsaj 10 milijard podobnih našemu, torej ravno prav velikih, močnih in stabilnih, da se lahko okoli njih razvije kaj 'pametnega'. Nedavna študija kaže, da ima petina takih zvezd vsaj en planet s približno življenjskimi pogoji. Recimo, da se na odstotku od teh dveh milijard kandidatov rodi življenje in nato na odstotku tega odstotka razvije višja civilizacija. Potemtakem je samo v naši galaksiji 200.000 inteligentnih svetov, pri čemer velja upoštevati, da zaznani prostor vključuje še nekaj sto milijard galaksij.

Naše osončje je s starostjo polpete milijarde let glede na celotno stvarstvo relativno mlado. Vesolje je bilo dovolj zrelo za ustrezne zvezde in planete že pred desetimi milijardami let. Najbrž si je težko zamisliti življenjsko vrsto, ki je tisoč let pred nami, kaj šele milijone. A sovjetski astonom Nikolaj Kardašev je izdelal teorijo, tako imenovano Kardaševo lestvico, po kateri obstajajo trije nivoji razvitosti. Tu ne gre za leteče avtomobile in umetno pamet, marveč je merilo precej večje. Podlaga je namreč energetska potrošnja. Prvi tip obvlada vse energetske danosti na planetu – mi smo na 0,7 dotične stopnje. Drugi tip je docela zauzdal svoje sonce, denimo z Daysonovo kroglo, hipotetično megastrukturo, v katero je z namenom molže ujeta zvezda. Tip tri pa uporablja energijo, ki jo proizvede cela galaksija, vključno z izkoriščanjem eksotičnih virov žarčenja, kot so črne luknje in kvazarji.

Ko civilizacija osvoji vesoljsko potovanje, lahko na sosednji svet pošlje pametne stroje, ki se na primer petsto let replicirajo iz lokalnih surovin, nakar se premaknejo na naslednji planet. Niti slučajno jim ni treba potovati s svetlobno hitrostjo, da bi v nekaj milijonih letih, torej v kratkem trenutku glede na kozmične razmere, kolonizirali vso galaksijo in najbrž osvojili tretjo stopnjo na Kardaševi lojtrici. Če samo delček tistega potenciala inteligentnih svetov uspe svojo pamet razširiti, bi imeli v Rimski cesti več sto galaktičnih kolonizatorjev. A kljub falangam anten, ki spremljajo valove z vseh obronkov galaksije in milijonom računalnikov, ki prečesavajo vzorce, zvezde molčijo.

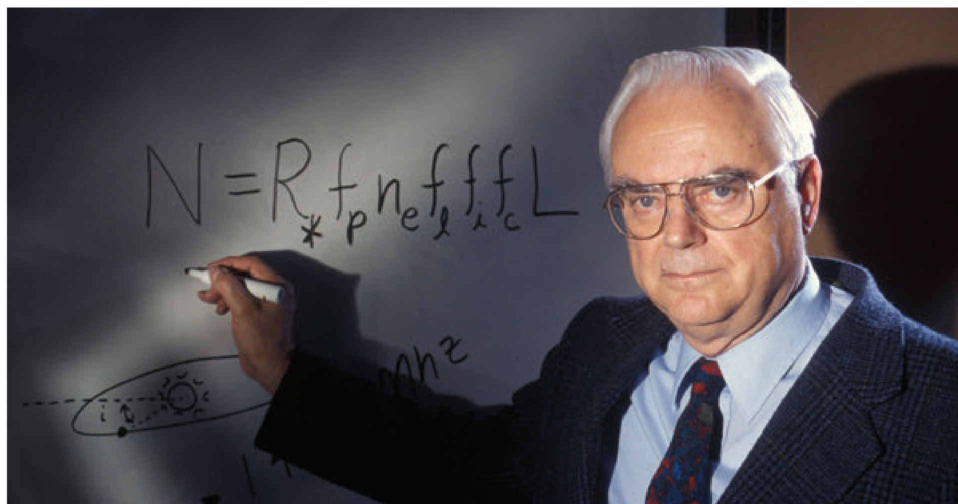
Tej pereči enigmi pravimo Fermijev paradoks, poimenovan po italijanskem fiziku, ki se je spraševal, kje so vsi, že leta 1950. Odgovora seveda ni, le taka in drugačna ugibanja, ki so bržda slična razlagam o ploščati Zemlji in Zevsovih strelah.

Kje je kdo?

Eni pravijo, da znakov kozmičnih zavojevalcev ne vidimo zato, ker civilizacij tipa 2 in 3 enostavno ni. Razlog je teorija velikega filtra. Ta govori o praktično nepremostljivi prepreki, ki tak dosežek onemogoča. A kdaj ta zid napoči? Morda v prvi fazi evolucije in smo mi edini v vseh milijardah milijard možnosti imeli pravo temperaturo pražupice ter še kup ostalih parametrov, da se je življenje sploh pričelo. Lahko, da je za razvoj 'odgovorna' naša svojevrstna, od Zemlje odškrbljena Luna, ki ima za razliko od ostalih naravnih satelitov večji gravitacijski vpliv. V preteklosti je bila bliže, zato so morja mnogo bolj plimovala in s tem raznašala prve organizme na kopno. Nemara je filter nekje na poti iz preproste celice v evkariontsko. Morda pa je zid pred nami – recimo, da inteligentna vrsta slejkoprej izdela umetno pamet, ki je njena pogibel. Oziroma vselej uniči sama sebe, preden doseže drug planet.

Seveda obstaja verjetnost, da inteligentna življenja so, le da jih iz takih ali drugačnih vzrokov ne vidimo. Iščemo jih vendarle le dobrega pol stoletja, kar je ništrc v primerjavi z vesoljskim časom. Znabiti so bila izvenzemeljska bitja že nekajkrat na obisku, a nikoli pred kratkim. Človeška civilizacija je zelo mlada in itak obstajajo namigi, da so starodavna ljudstva gostila nebesne prišleke. Ali pa se božjelikim entitetam, ki umejo nadzorovati zvezde in črne luknje, res ne da ukvarjati z neznatnimi mravljicami? Čisto možno je, da poslušamo neprave frekvence oziroma docela napačen medij, saj poteka komunikacija na primer z laserji ali žarki gama. Mar se mravlje zavedajo avtoceste, ki jo položimo mimo njihovega mravljišča?

Kaj bomo storili, ko bomo dobili odgovor na vzvišeno vprašanje, ne ve nihče. Organizacija SETI ima plemenit pravilnik, kako bi bilo treba informacije nemudoma deliti z javnostjo in vesoljcem poslati odgovor le v soglasju s celotnim človeštvom. A razkrita Nasina priporočila iz šestdesetih let ukazujejo skrivnostnost in



DRAKOVA ENAČBA – to je tisti niz na uvodni grafiki – je simbol organizacije SETI, saj jo je pobudnik Frank Drake napisal daljnega leta 1961. Okoli sebe je zbral še devet znanstvenikov, ki so se oklicali za Red delfina. Rezultat enačbe predstavlja število inteligentnih vrst v Galaksiji. R_* pomeni hitrost rojevanja zvezd, f_p delež zvezd s planeti, n_e je število uporabnih planetov na osončje, f_l delež teh planetov, ki lahko omogočijo življenje, f_i delež planetov, kjer se razvije civilizacija, f_c delež civilizacij, ki razvijejo elektromagnetno komunikacijo, in L čas, ko ta civilizacija oddaja v vesolje. Ker so ti parametri težko oziroma nemogoče določljivi, v resnici ne gre za računsko formulo. Prej za prispodobo in kazalec, da je zmnožek vsekakor višji od 1.

četudi so časi hladne vojne davno mimo, bi bilo res naivno pričakovati, da bo Striček Sam strmoglavljene alienske NLPje javno pokazal. Kakor marsikatero drugo dognanje bi tudi kontakt z nezemeljsko civilizacijo lahko sfižila tipična človeška pokvarjenost. Navsezadnje je SETI privatno financiran. Obstaja sicer več dokumentov s priporočili, ki jih je med drugim pripravila Mednarodna astronavtska akademija. Toda resnici na ljubo zaradi neznanja ni pripravljen nikakršen točen načrt. Najbrž sploh ne znamo predvideti revolucije, ki bi jo stik z razvitejšo vrsto sprožil v naši družbi, od vojske prek politike do religije.
Čeprav po kontaktu z vesoljci nič ne bi bilo, kot je bilo, smo vseeno radovedni, kajti to je lastnost, ki definira razvoj inteligence. Ne oziraje na posledice bomo tujsko življenje iskali še naprej. Bodisi rili za njegovimi morebitnimi ostanki pod marsovskim površjem, bodisi nastavljali uhlje proti nebu. Zakaj bi se tako neučakano trudili v to smer, če ne bi resnično upali, da dobimo pozitiven odgovor? A za naš dobrobit in manjši kulturni šok bi bilo bolje, da za začetek zaznamo zgolj obstoj preprostega življa, takega brez Wellsovih vročinskih žarkov. Koliko je vreden up, da je višja civilizacija, ki pride z druge strani stvarstva, transcendentalno prešla vojevanje in destrukcijo, pa znajo najbolj povedati Indijanci.



ŽIVLJENJE NA ZEMLJI se je dokazano pojavilo pred 3,7 milijarde let, zelo verjetno celo prej. (Sončni sistem in z njim naš planet se je oblikoval pred približno 4,5 milijarde let.) Kako so se nežive organske molekule spremenile v miniaturne tovarne beljakovin in razvile recepturo zanje, še nismo pogruntali. Mogoče je ravno to tisti veliki filter, ki se po kdo ve kakšnem naključju zgodi na milijardo milijard in še enkrat milijard slučajev. Ali pa tudi ne, kajti narava je za ta korak v zelo neprijaznih pogojih mladega planeta potrebovala vsega 800 milijonov let, po nekaterih teorijah še manj. Mnogo dlje, naknadno poldrugo milijardo let, je bilo potrebno, da se je iz teh pracelic (prokarijontov), ki niso imele ne jedra, ne drugih organelov, razvila sodobnejša evkariontska celica. In nato je minila še milijarda let za prvi večcelični organizem. Čisto mogoče je zato, da življenje po biološki definiciji niti ni tako nenavaden dogodek. Bolj problematična je pot do višje razvite vrste. Naša je stara par sto tisoč let, civilizacija, kakršno poznamo, pa nekaj tisočletij.



Preminulemu uredniku rubrike se poklonita dohtar FuxDeluxe in hipi Tuco z rožico za uhljem.

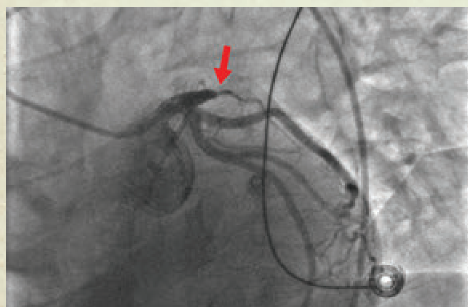
Kaj je srčna kap?

Srčno-žilne oziroma kardiovaskularne neprilike so naš najpogostejši vzrok smrti. Srčni infarkt, ljudsko znan kot srčna kap, je pri tem največji samostojni krivec, saj je odgovoren za skoraj 13 odstotkov vseh smrtnih primerov v razvitem svetu. Infarkt pomeni odmrtje tkiva zaradi nezadostne oskrbe s kisikom. Lahko se zgodi kjerkoli, bodisi zaradi motenega krvnega obtoka, bodisi zaradi s kisikom preveč revne krvi. Prizadete so lahko ledvice, pljuča, možgani, celo lulek in špeh. Zato je treba besedo infarkt na dohtarjevem izvidu vedno obravnavati v kontekstu, čeprav navadno ne pomeni nič dobrega. Še posebej, če govorimo o srcu ali možganih, ki imajo grozno radi kisik in brez njega hitro zaštrajkajo.

Večino mase srca predstavlja srčna mišica, ki v povprečnem življenju nameri okoli tri milijarde utripov. Ker je predebela, da bi se prehranjevala iz tiste krvi, ki jo mogočno črpa po telesu, potrebuje lasten krvni obtok. Med temi, tako imenovanimi koronarnimi arterijami je vrsta povezav, tako da se v primeru zapore manjše žilice pretok preusmeri po drugi poti in srce preživi. Če pa se zamaši ena od glavnih vej in brez oskrbe ostane večji del srčne mišice, pride do kapi.

Arterije se pričnejo mašiti kmalu po rojstvu. V elastično steno, ki omogoča prožnost, se začne odlagati maščoba, vnetne celice in nazadnje kalcij, kar žilo zatrdi. Ta pojav imenujemo arterioskleroza. Nesnaga je sprva omejena na žilno steno, vendar jo lahko sčasoma razje, kar hoče telo zaceliti tako kot vsako drugo rano – s čepom strjene krvi. To dodatno zavda pretoku. Arteriosklerotične obloge so neenakomerno razporejene po vsem ožilju, seveda pa zaporo najprej opazimo na mestih, ki so s kisikom najbolj potratna, kot so možgani ali srce. Žile imajo zaradi svoje zgradbe in načina delovanja precej rezerve, preden prične zožitev povzročati težave. Nemalokrat je notranji presek žile zmanjšan na vsega desetino premera, pa človek razen ob naporih še vedno ne bo imel težav.

Toda ko je zožitev le prehuda, se pojavijo težave, kot so tiščeče bolečine v prsih s širjenjem v levo ramo in roko ali čeljust ter težko dihanje. Sprva imajo srčni bolniki težave le pri aktivnosti, kasneje pa tudi v mirovanju. To je tako imenovana angina pektoris, ki jo moramo prepoznati in hitro ukrepati. Če se žila pretirano zoži ali povsem zapre, bo pripadajoči del srčne mišice odmrl in srce ne bo moglo več zagotavljati zadosti s kisikom bogate krvi ne pomembnim organom, ne samemu sebi. Kmalu odpove célo srce in nastopi smrt. Če infarkt hitro prepoznamo, lahko strdek raztopimo z zdravili. Nemalokrat se odločimo neprehodne arterije razširiti in vanje vstavimo samoraztezne opornice, ki jih držijo odprte. V skrajnem primeru lahko s kirurškim posegom napravimo žilni obvod (bypass), kjer zožitev premostimo z arterijo ali veno z drugega mesta v telesu.



Puščica kaže zoženo žilo. Kardiolog je skozi stegensko arterijo do srca napeljal žico in po njej balon, s katerim je zožitev razširil in vstavil opornico.

Na mašenje žil vplivajo razne bolezni, med drugim povišana vrednost holesterola v krvi, neurejena sladkorna bolezen in povišan krvni pritisk. Zato se zdravniki že desetletja trudimo izobraziti ljudstvo o pravočasnem zdravljenju teh bolezni, primerni prehrani in odpravljanju lenoritisa. Skrbite zase, da vas doleti čim kasneje!

Kaj pomeni geslo hipijev 'flower power'?

Izraz 'flower power' si je kot metodo nenasilnega odpora leta 1965 izmislil novodobni pesnik Allen Ginsberg – eden od ameriških bitnikov, med katerimi poznamo vsaj še Jacka Kerouaca in Williama S. Burroughsa. Cvetlična moč se je porodila na uporniški kalifornijski univerzi Berkeley v času protestov študentov zoper vietnamsko vojno, ki jih je Ginsberg podprl z nekaterimi odmevnimi časopisnimi objavami. Že pred tem je bil navdušen nad mistiko, poduhovljenostjo 'vodnarjeve dobe', seksualno svobodomiselnostjo in radostnim objemanjem dreves vsevprek.

Pobudniki protivojnih zborov so želeli umiriti često nasilne demonstracije in protestnikom zagotoviti politično verodostojnost. In res: hipači, opremljeni s šopki cvetlic, konopljo, indijanskimi sandali in čupami, so se kmalu razširili še na vzhodno obalo ter drugam. Rožice so vtikali v puškine cevi vojakov, jih metali na namrščene policiste in prešerno prepevali, medtem ko so slednji po njih vihteli pendreke. Bunili so se zoper nesmiselnost vietnamskega spopada in hinavsko doktrino Bele hiše, ki je terjala življenja mladih ljudi.

Šele pozneje je začelo ljudstvo otroke cvetja enačiti z vsesplošno hipijsko subkulturo in gibanjem, ki je zajemalo mlajše rodove Američanov ter kmalu pljusknilo na staro celino. Svobodno ljubeči se so se zbirali na glasbenih festivalih, se skupinsko dajali dol v šotorih in spalkah, poslušali psihedelično glasbo in na žlico jedli mamile. Med opojnimi substancami je bila razen obveznega travnatega džointa priljubljena sintetična droga LSD in razni izvlečki kaktusov ter gobic. Po koncertih so se razlegali glasovi Beatlov ter britanskih zasedb The Who, Cream in Pink Floyd. Lasati Američani pa so poslušali Boba Dylana in Joan Baez, Jefferson Airplane, The Doors, Jimija Hendrixa, Janis Joplin, Fante s plaže in druge glasbene upornike.



Z vtikanjem rožic v cevi pušk so sandalarji kajpak ogrožali državno varnost. Zato so jih o tem prijazno podučili čeladarji s podmazanimi pendreki.

Izraz 'hipi' izvira iz besede 'hipster' ali 'hepcat', ki je v štiridesetih pomenila navdušence nad džezom in bebopom. Zanje značilen je bil prevratniški življenjski slog in družbena nekonvencionalnost, kontrakultura, trendovstvo, strupen sarkazem, določena oblačilna koda in raba pogovornega slenga. Vzdevek so si med drugim prislužili prav bitniški pristaši pisunjenja Jacka Kerouaca, ki so poselili boemske četrti Greenwich Village v New Yorku ter Haight-Ashbury v San Franciscu. Bili so 'hip', torej frajerski, nenavadni, skulirani. Poslušali so rock in folk glasbo, živeli v komunah, furali kamasutro ter pregovorno eksperimentirali s širjenjem zavesti.

Prelomno je bilo 'poletje ljubezni' leta 1967, ko so čupavci iz Liverpoola izdali legendarni album Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band. Dolgolasci od vsepovsod pa so tedaj s cvetjem v laseh množično romali v Sveti Frančišek, mesto svobodne ljubezni, kakor prepeva Scott McKenzie v sloviti popevki. Vrhunec hipijevske revolucije se je zgodil na legendarnem tridnevnem festivalu Woodstock leta 1969, po tistem pa so 'otroci cvetja' začeli postopoma veneti. Če te daje nostalgija za časi cvetličnikov, si oglej film Psych-Out iz leta 1968. Ali, še bolje, glasbeno dramo Hair iz leta 1979, ki so jo posneli po broadwayskem muziklu s konca šestdesetih.

Za ona dobra stara vremena

Ko sem se leta 1985 pri zlatožličnem sosedu srečal z ZX spectrumom, sem se na vrat na nos vrgel v nov, poprej dobesedno neobstoječ svet. Na računalništvo je dosihmal spomnila kvečjemu digitalna ura ali kalkulatorček, ki si ga dobil v italijanskem pralnem prašku. Spectrum pa je bil mašina, stari! Lahko si ga programiral. Slikice je kazal ter elektronično sviral. In, jasno, lahko si na njem igral igrice. Pa sem jih, religiozno, vdano in katalоško, kakor hitro sem si z vztrajnim teženjem in lastnoročnim delom pridobil tako želeni kos črne radirkaste plastike, s tovornjakom prešvercan iz Nemčije. (Furmani so zaradi ploščatosti raje tihotapili spektrume kot komodorje.)

Drugi so zbirali albume Beatlov in Zeppelinov, Zlatno serijo in titule iz Sveta knjige, znamke in značke. Jaz sem zbiral igre. Igral sem vse, od A do Ž, od arkad do simulacij letenja, od pustolovščin do strip pokrov, od vesolja do podmorja, od prve do tretje osebe in izometrije vmes. Mamin kasetnik je kmalu začel klecati pod njihovim bremenom in morali so mi kupiti lastnega, sicer se po hiši ne bi nikdar več razlegale melodije Miša Kovača. (Saj ne, da bi imel kaj proti.) Špile smo si v presnemavali zlasti v obliki zbirk na 45-, 60- ali 90-minutnih kasetah, med katerimi so bile statusni simbol kromdioksidne. Kompilacije so izvirale od neznanokod, bržda od prijateljevega prijatelja, ki je imel zadosti pod palcem, da je naročal iz oglasov ali obiskoval belo prestolnico, Ljubljano, kjer so jih skrekane tržili na bolšjaku. Brigalo me je. Igral sem in igral, česar pa nisem igral, sem o tem prebral v tedanji računalniški bibliji, reviji Moj mikro.

Prvi Mikro sem kupil ravno nekje sredi leta 1985, ko me je razsvetlila mavrica. Še nekaj mesecev prej sem po trafikah jagal predvsem stripe, zlasti Alana Forda in Velikog Bleka. Sploh nisem vedel, da je začel Mikro izhajati komaj kako leto prej, junija 1984, tedaj še pod okriljem Dela, Teleksa in Radia Študent, kjer so kasneje po radijskih valovih dejansko oddajali 'igrce' za spectruma. (Posnel si jih in naložil. Delovalo je!) Sem pa vedel, da je to tisto pravo, ker so bili notri gusarski oglasi in na zadnjih straneh opisi špilov. Prečital sem sicer vse, a najraje in najprvo opise. Pisali so jih ljudje od Vardara pa do Triglava, se pravi iz vse Jugoslavije, kajti Moj mikro je izhajal tako v slovenščini kot v srbohrvaščini. Kakopak sem se redno hudoval nad čudnimi ocenami naslovov, ki sem jih poznal, in se sčasoma pridušal, da znam to narediti bolje kot neki Črt Jakhel, Željko Krstić in Bojan Hrnjica. Iz šolskega zvezka sem iztrgal list papirja, nanj z nalivnikom napisal resnično beden opis neke avtomatne predelave za ZX in ga optimistično poslal na uredništvo. Nadejal se nisem ničesar, toda orenk popravljeno, a še zmerom resnično bedno besedilo je ugledalo luč dneva poleti 1987. Po bizarnem naključju (kozmos: "ALI RES?!") je bil prav ta špil omenjen na naslovnici, s katere se je za nameček bohotila slika mojega naslednjega in najljubšega računalnika, amige 500. Pravzaprav ne vem natanko, kdaj sem jo za hudo masten kup nemških mark kupil v konsignaciji. Vem pa, da je bila s 16-bitno grafiko in zvokom ter večopravilnim operacijskim sistemom glede na spektruma dobesedno kvantni skok.

Čemu se spominjam teh davno minulih časov? Zato, ker sem se po toliko letih vrnil vanje. Po predpremiernem ogledu dokumentarca Tehnika ljudstvu, v katerem povem nekaj stavkov o spectrumovi igralski situaciji (glej intervju v tem Jokerju), sem si na odru Kina Šiška drgnil ramena s facami, ki so kreirale moj tedanji obstoj. Ob meni so stali Jonas Ž., ki je tedaj s še nekom fural Satansoft, zaslužen za mnoge kompilacije iger, ob katerih smo pripadniki mladeži laže prenašali socrealizem rudarske vukojebine ... Žiga Turk in Matevž Kmet, avtorja prve slovenske avanture Kontrabant, ki sem jo sicer zaradi čudaških ugank kmalu nehal igrati, a pionirji so pionirji in jim gre izkazati čast ... Ciril Kraševec, skupaj s Turkom prvi urednik Mojega mikra, kjer sem se najprej kalil kot pisec ... izvrstni kantavtor Jani Kovačič, ki je spectrumovo cviljenje uporabil na eni svojih plošč in mi je nepopravljivo oblikoval glasbeni okus ... Primož Jakopin, ki je naredil urejevalnik besedila Ines, v katerem sem spisal marsikaj, in podobni kalibri.

To so ljudje, ki so pripravili teren za lep del moje življenjske poti. Kar nekoliko nadrealistično je bilo stati tam v soju žarometov, poslušati aplavz publike in se imeti za enega vidnejših članov slovenske mavrične bratovščine. Ni šlo za pahljanje ega, češ, kako sem kul in glej me, mami!, temveč za golo začudenje nad tem, kam te življenje pripelje. In, seveda, v kakšni meri je na vse nas vplivala mala črna šatuljica iz Velike Britanije. Naj je šlo za bad boye, glasbenike, inženirje, programerje, radijce ali geekovske igralce. Hvala, sir Sinclair s kompanjoni. Socialistična kloaka vam maha. Zaradi vas je postala drugačna.

Sneti



Danes lahko opise, naj bodo tekstovni, glasovni ali v obliki videa, na spletu objavi praktično vsakdo. Slaba plat tega je manko uredniške kontrole, zato je smeti obilo. Moj mikro je uporabljal nasprotni, stari sistem.



VZTRAJNI KORAKI E-ŠPORTA

Aggressor vleče vzporednice med klasičnim in e-športom ter opaža, da se navkljub mnogim pomislekom nič kaj sramežljivo zbližujeta.

Pred tedni sem zrl v novico o prestopu bratov Dragić iz Phoenixa v Miami. Bolj kot dejstvo, da bom preostanek NBA sezone očitno navijal za Heat, me je zbodlo to, da sem imel v sosednjem zavihku brskalnika odprto štorijo o ponesrečenem prestopu korejskega igralca League of Legends Chaeja 'Piglet' Gwang-jina. Fante je lanskega oktobra iz ekipe SK Telekom, kjer je osvojil svetovno prvenstvo, odšel čez največjo lužo v ameriški Team Curse, danes Team Liquid. Veljal je za enega najboljših igralcev na svoji poziciji 'AD carry-ja', kajti v LoLu ima namreč vsak igralec svojo vlogo, podobno kot pri pravih moštvenih športih. Toda v ZDA gre Chaeju tako slabo, da so ga sredi februarja začasno umaknili iz prve postave moštva Liquid.

Podobnost obeh novic je bila presenetljiva. Če ne bi bil vedel, da je League of Legends računalniški špil, bi si mislil, da gre za običajen športni članek, v kateri je mnogo več kot o sami igri pisalo o mendžmentu in vklapljanju tekmovalcev v okolje. To ni brez pomena v času, ko si e-šport krčevito prizadeva dokazati, da se ga splača postaviti ob bok klasičnemu.

PROJI Z NAPAKO

Pigletov primer je odraz slabe organizacije v Teamu Liquid, ki je po vsem sodeč zmotno menilo, da bo Korejčevo mojstrovanje igre samo zase zadosti, da bo na bojišču napravil štalo. Zanemarili pa so vse ostale dejavnike, najprej to, da slabo govori angleško. V igrah vrste MOBA je komunikacija med soigralci ključna. Četudi Chae ni edini poševnookec v trenutni grupi, si težav s tolmačenjem v spopadih, kjer odločajo desetinke sekund, res ne moreš privoščiti. Za povrh je imel v Koreji zelo blizu prostora za trening družino, v Ameriko pa je odšel čisto sam. Še enkrat več se je pokazalo, da je važno vse osebje ekipe, ne zgolj posamezen igralec.

Priznana moštva niso več le skupki tekmovalcev in menedžerja, ki jih pošilja na dogodke. Postala so organizacije, ki morajo pokriti vse raznolike plasti profesionalnega tekmovalnega udejstvovanja. To pomeni psihično in telesno pripravo, oglaševanje, javno podobo, celo štanc plišastih igrač zvezdnikov. In seveda neskončno buljenje v posnetke spopadov, na katerih se ekipa iz tujih in lastnih napak uči popravljanja pristopov ter novih taktik. Če hočeš na vrh, s slabšo organizacijo ne gre več, saj te skrbno utečeni stroji konkurentov povozijo. S tem dobijo golide novcev, s katerimi še bolje naolijo zobnike.

Denarci, ki se tod obračajo, se bližajo vsotam, ki že spominjajo na posle v priznanih športnih panogah. Kitajcem, ki hočejo v League of Legends pridobiti boljše korejske igralce, se najbolj trga. Lani naj bi za Leeja 'Fakerja' Sang-hyeoka SK Telekomu ponudili 300.000 dolarjev odkupne cene in še sedemsto tisočakov njemu v dveh letih. Skratka, pogodbo v višini skoraj milijona ameriških dolarjev. Faker ali njegov menedžer posla na koncu nista sprejela.



Pretočni videoservisi, kot je Twitch, so močno vplivali na tekmovalno igranje. Ne le, da sleherniku omogočajo spremljanje turnirjev. Profesionalcem nudijo kanal za prihodke, saj se je moč naročati na plačane prenose.


Lani sta največja dogodka pripravila najprej Valve za Doto 2 in nato Riot za League of Legends. Pri prvem so raztalali kar za okoli enajst milijonov dolarjev nagrad, drugi pa je bil na stadionu s 40.000 gledalci.

E-MALOPRIDNOSTI

Kjer je denar, je gniloba in kajpak ima tudi digitalno športanje umazano plat. To je v preteklih mesecih najbolj izkusila skupnost Counter-Strika: Global Offensive, ki jo je pretresla vrsta škandalov. Najprej je Valve lansko jesen benal tri vidnejše tekmovalce svetovnega formata, ki jih je zasačil pri goljufanju. Kar vzbuja posebno skrb, je prefinjenost hacka za pomoč pri merjenju (aimbota), ki so ga uporabljali. Križca ni pritisnil direktno na tarčo, marveč je igralcu zgolj malo pomagal. Toda v primeru profesionalca lahko te malenkosti pomenijo razliko med zmago in porazom, predvsem pa je pomagalnik težko odkriti in je v operacijskem sistemu zelo potuhnjen. Valve mu je na sled prišel šele ob pomoči organizacije E-Sports Entertainment Association, ki je znana po lastnem zmogljivem zaznavalniku hackov. Ko je njene rešitve vdelal v svoj 'Valve Anti-Cheat', so iz omare nenadoma začeli padati okostnjaki igralcem, pri katerih stara inačica anti-cheata ni piskala. Kot bi spremljal kolobocije z dopinško kontrolo pri kolesarjih, kjer nove tehnologije pokažejo na grešnike, za katere se je poprej menilo, da so 'čisti'.



Lanski Dreamhack Winter, največji LAN-party na svetu, je potekal ravno za Valvovim udrihanjem z bani. Vendarle ni šlo brez škandalov in sloviti klan Fnatic je osramočen odstopil, ko so ga zasačili pri goljufanju.



Global Offensive, najmodernejša inačica zimzelenega Counter-Strika, je pravzaprav edina prvoosebna streljanka, ki lahko po popularnosti od daleč konkurira igram MOBA. Nemara zaradi moštvenega načina igranja.

Januarja je udarila še resnejša novica. Vrhunski severnoameriški klan iBUYPOWER so ujeli pri namernem izgubljanju bojev – zaradi stav, seveda. Na boje v CSu je moč v ZDA staviti, tako legalno kot ilegalno. Na ta način so menedžerji iz enega samega dokazanega nastavljanja poraza pobrali nekaj čez deset tisoč dolarjev dobička. Dotični dvoboj med iBUYPOWER in mnogo slabšimi tekmeci NetcodeGuides se je sicer mnogim zdel sumljiv že spočetka. Toda zločeste nakane so dokazali šele, ko je zaščebetala bivša punca enega od zlikovcev. Nauk: če se greš kriminalca, drži babo stran.
Valve je obema klanoma in še nekaj z njima povezanim ljudem po preiskavi prepovedal sodelovanje v vseh dogodkih, povezanih z njihovimi igrami. Celokupno so obglavili tri izmed najboljših severnoameriških ekip, kar je za tamkajšnjo sceno resen udarec. Ob tem so Ventili kakršnokoli stavljenje samih igralcev na tekmovalne dogodke označili za nemoralno.

ŠTUDIRAM LIGO

Iz ZDA prihaja še ena e-športna zanimivost, saj smo lani uzrli prvo štipendiranje zavoljo tekmovalnega igranja. Tam poteka univerzitetni turnir Collegiate Star League z več kot sto sodelujočimi šolami, ki se udarjajo v LoLu, Doti 2 in Starcraftu 2. Univerza Roberta Morrisa v Chicagu je članom svojega moštva kot prva podelila štipendijo v višini 19.000 dolarjev letno. Brez dvoma gre za trik za večjo prepoznavnost ustanove, saj je ime med manjšimi in manj uglednimi in si mora izmišljati prefinjene oglaševalske trike za pridobivanje študentov, ki nato plačujejo oderuške šolnine. A denar je denar in nekaj deset mladih si bo vsaj del stroškov pokrilo s tem, da deli pentakille. Ideja že ima posnemovalce, saj je nekaj podobnega za letos naznanila univerza v kentuckyjskem Pikevillu.

Našteto je podobno napredovanju profesionalnih športnikov: sprva skozi šolska tekmovanja, nato profesionalna! A konje je treba umiriti. Na Robertu Morrisu ne podpirajo LoLa zato, ker jih zanima uspeh e-športa ali bi hoteli vanj vlagati, marveč zato, ker so na ta način podpisali več pogodb. Kako daleč se to lahko v resnici razvije, v tem trenutku ni jasno. Kljub bliskavicam in tisočim gledalcev na največjih dogodkih se profesionalno igranje na Zahodu še ne koplje v novcih, saj konkreten dobiček ustvarjajo le tvrdke za špili. Večina zunanjih firm, ki ureja lige, komentarje in spletne prenose, pa posluje kvečjemu s pozitivno ničlo. Masivnega investiranja podjetij, ki niso povezana z igrami ali ustreznimi tehnologijami, tu še ne vidiš. Največji korejski sponzorji so Samsung in podobni, ne Hyundai Motor Group.



Decembra je pornografski strani YouPorn vendarle uspelo najti moštvo, ki je sprejelo njihovo sponzorstvo. Gre za nekdanji španski team Play2Win. Na majicah piše 'YP', da mame ne bi otrokom zakrivale oči.

Za to je deloma kriva gospodarska kriza, ki je močno zaorala skozi pro igranje in je glavni razlog, da v Podaplju nimamo več bučnejših turnirjev. Sponzorski denar se je umaknil in številni veliki turnirji so zamrli. Veliki World Cyber Games, v katerega je bila Slovenija večkrat vključena, je predlani dokončno zaprl vrata. Drugi, na primer Electronic Sports World Cup, životarijo. Toda iz pepela se je rodila prenovljena, bolj strnjena e-športna scena, ki je vstala na ramenih spletnih prenosov in novodobnih igričarskih tvrdk. Tistih, ki so pogruntale, da morajo svoje večigralske naslove same aktivno podpirati. Valve Doto 2 in Counter-Strike, Riot League of Legends, Blizzard Starcraft 2 in Hearthstone, Hi-Rez Smite ... Če izvzamemo Južno Korejo, ki ostaja razred zase, so drugod največje dogodke organizirali prav studiji. Kar je navsezadnje logično.

JA, IN?

Opisane vse očitnejše podobnosti med fizično in digitalno tekmovalno dejavnostjo so vzradostile tiste, ki si prizadevajo za preboj profesionalnega igranja v glavni tok in želijo dokazati, da je e-šport enakovreden ostalim športnim oblikam. A vprašati se gre, koliko in zakaj stremeti po tem. Tu ne gre za brezpomembne diskusije, kako fizično naporno je igranje s tristo kliki na minuto, marveč za podobo, s katero se želi e-šport predstavljati svetu.
Ko je lani šef ameriške televizijske hiše ESPN John Skipper navrgel, da “e-šport ni šport, marveč tekmovanje kakor šah”, je nastala žolčna debata, če je to sploh važno. Na eni strani so tisti, ki pravijo, da je e-šport dejavnost nove dobe, ki klasične televizije ne potrebuje več in mu spletni prenosi zadoščajo, zato lahko ustvari lastno nišo in se ne ozira na staromodneže. Na drugi strani pa tisti, ki opozarjajo, da želi veliko oglaševalcev doseči ljudi, ki ostajajo na prazgodovinski televiziji. In da torej ne bo Forda na panojih za igralci Starcrafta, dokler ne bo prenosov na ESPN1 in prireditev na štadionih za nogomet in bejzbol. Može v Riotu, Valvu in drugod ta hip še ne vedo čisto, v kateri tabor hočejo. Na vprašanja, ali se jim zdijo njihove igre kakorkoli 'športne', bolj kot ne nerodno kimajo, da bi privabili več pozornosti. Nekdanji Blizzardovec Rob Pardo je denimo celo navrgel, da bi moral biti Starcraft olimpijski šport. Jasno, da bo to rekel, kakšno presenečenje.
V zadnjih letih smo bili torej priča koreniti transformaciji in preporodu profesionalnega igranja, ki je vstopilo v novo dobo s Twitchem in množicanjem za nagrade. Sedaj je na razpotju, ali se tepsti za status pravega športa ali pa nemara ubrati povsem svojo pot.

V drugi polovici devetdesetih je igranje pravljičnih vlog padlo v temni vek. Ultime so se šle čudno pot, Moč magije je jenjala in SSI je zaprl duri. Luč je prinesla šele nova kanadska ekipa BioWare, ki je žanr vrnila na pota stare slave z Baldur's Gatom, enim najbolj legendarnih naslovov vseh časov. Ne le, da je šlo za nepozabno globoko in široko odpravo brez ene zamere, na Baldurjevem pogonu Infinity je vzniknilo še pol ducata dogodivščin. Ker so preporodu sledili mnogi drugi razvijalci, smo bili ljubitelji razvoja lika, dobrih kvestov in privlačnih povesti za lep čas preskrbljeni. Kako vrhunski so bili ti izdelki pred petnajstimi leti, priča uspešnost ponovljenih izdaj. Njihova vsebinska in igralna kakovost je nič manj kot brezčasna, k čemur seveda pripomore počasneje starajoča se ploskovna grafika.
Obstaja dober razlog, zakaj smo tako navdušeno sprejeli nadgrajene različice obeh Baldurjev in Icewinda: pustolovščine te sorte pogrešamo. Zvrst že tako ne obiluje in večina izstopajočih predstavnikov je drugačne narave. Dobrih izometričnic z druščino je precej manj. Na pamet pridejo Dragon Age, Drakensang in Divinity, kar v najboljšem primeru pomeni eno na dve leti, pa še pri teh nostalgiki vihajo nos. Ni čudno, da je firma Obsidian, ki jo sestavljajo veterani panoge iz Black Isla, BioWara in Troike, na Kickstarterju fehtani milijon nabrala v enem samem dnevu. Sestradanim množicam so namreč ponudili duhovnega naslednika infinityjevskih iger.



Prva slika: čvekanje. To Stebri večnosti so. Bral boš veliko, kar, priznam, na velikem zaslonu od blizu ob polnoči ni najbolj blagodejno. Ampak čtivo je iskrivo in dialogi niso dekoracija, marveč igralni pripomoček.

Baldur's Dale: Torment?

Naj gre za krogce pod liki, zemljevid, pogovorno okno ali premikanje in bojevanje, Pillars of Eternity je dejansko tak, kot bi bil izdelan s proslavljenim orodjem. Še znameniti "You must gather your party before venturing forth" zaslišiš, če hočeš zapustiti prostor, preden se banda zbere na kup. Seveda je platforma sodobna, konkretno Unity, vendar je kamera statična in občutek docela 2D. Kar je pohvalno, saj sukanje pogleda ne bi nič doprineslo. Avtorji sami priznavajo zgledovanje po legendah, taistih, na katerih so svojčas delali. Zaradi nepremočrtnosti, odprtosti in klasične pravljičnosti je igra resnična vzporednica Baldurjevih vrat, dasi po določenih vsebinskih elementih vleče tudi na Planescape: Torment. Recimo po tem, da se osrednja tema bavi z metafizičnim svetom in da je zelo veliko pogovarjanja oziroma branja.
Neučakano vprašanje je, ali je špil ne le navidez, marveč celokupno na ravni vzornikov. Odgovor je pritrdilen. Dobili smo prvorazredno visoko frpjko z dobro izvedenimi komponentami. Šestčlansko druščino sestavljamo sproti, življenjski pridružbeniki pa imajo lastne štorije in kveste ter nenehno komentirajo in čebljajo. Dežela je prostrana in po mili volji lahko rijemo po podzemnih blodnjakih, raziskujemo gozdne skrivnosti, prisluhnemo težavam vaščanov ali se cele dneve potikamo po mestnih četrtih ter sodelujemo v gospodarskih spletkah. Naloge niso generične in pri domala vseh so možni različni izidi ali vsaj variacije. Nemalo ovir lahko premostimo skozi dialoge z rabo različnih atributov. Pripoved ima literarno vrednost. In nenazadnje, računska mehanika za ustrojem likov in bojevanjem je neverjetno kompleksna.



Ko zapojejo pesti, se zakotali 100-stranska kocka. Ta pove, kako uspešni so udarci, ki segajo od mimosunkov do kritikalcev. Zato je izid kot v D&Djevskih špilih včasih nepredvidljiv. Enkrat ti banda neprijateljev pobije vse, drugič jo premegaš brez izgub.



Rad imam frpjke, ki imajo sinjino in zelenje ter varen pristan. Eternity ima v svoji raznolikosti vsega po malem: prestolnico, vasi, grobnice, planjave in področja nalik Gori pogube.

D&Djev mrzli bratranec

Stvaritelji so zavoljo načicanih končnih štirih milijonov 'projekt Eternity' razširili čez spočetka zastavljene gabarite. Utemeljili so nov univerzum z lastnimi zakoni in zamotan računski sestav, saj bodo franšizo peljali naprej tako v digitalni kot namizni obliki. Spoznavanje s pravilnikom terja kar nekaj časa in privajanja, kajti postavk, plasti in vplivov je izredno veliko. Ko svojega avatarja gradiš iz šestih ras, enajstih poklicev, petih veščin in čuda dodatnih sposobnosti, se zakompliciranosti niti ne zavedaš. A kmalu spoznaš, da imajo vsa bitja štiri različne obrambne atribute, recimo moralno moč in reflekse, škod pa je kar osem tipov, od tolkaške do zmrzali. Temu sledi vrsta prikrojevalcev in začasnih stanj, za piko na i pa sta vitalni spremenljivki dve: vzdržljivost in zdravje. Ko zmanjka prve, junacelj pade po tleh, nakar ga sovragi nemoteno nabrcajo v gonade.
Tablice in formule so edinstvene ter vrsta izrazov je frišnih. Mentalno stanje poleg drugih alinej označuje odločnost (resolve), med osnovne spretnosti sodita atletika in mehanika, na spisku služb najdemo cipherja in chanterja. Odklon od uveljavljenih smernic so takisto izkušnje, ki jih tovariši pridobivajo samo za opravljene naloge in odkrivanje lokacij, po bitkah pa ne. Avtorji pravijo, da so s tem izničili tlako, a marsikateri igralec zna zavoljo tega zabavljati. Kljub samosvojosti pa je pristop po izčrpnosti in kupu podob-

Pillars of Eternity

nih detajlov sličen D&Dju. V borbi in ob nekaterih dogodkih se meče kocka ... mane ni, marveč si coprniki med počivanjem zapomnijo izreke ... uroki so enako nenavadni in terjajo privajanje ... mršavi sovražni vešč ti zna s podpasnimi triki ohromiti kompanijo ... izročilo, zgodovina in geografija so razdelani in menda so v pripravi knjige. Tudi dežela Dyrwood, ki je del sveta Eora, spominja na tolkienski Sword Coast – morje je na zahodu in tam bivajo škratje, vilini in veliko človeške politike.

Šepetalec dušam

Osrednji lik ni navadnež, marveč poseduje posebne moči, o katerih pa ne ve ničesar. Je watcher, prijatelj z dušami, a mora bistvo svojega daru oziroma prekletstva šele spoznati. Nekdo ali nekaj burka nesnovno ravan, trga duše od teles, rojeva votle otroke in dela druge neizrekljive poskuse. V tej neumrljivi esenci vsakega bitja se namreč skriva velik energijski potencial. Pripoved ni enostavna in razločna ter sprva ne pritegne. Toda ko ujameš rdečo nit in se naravnaš na 'bralni' modus, se vtis hitro popravi. Je pa res, da to ni špil za tiste, ki jih srbijo prsti in preskočijo že dvovrstične pogovore. Dnevnik je sicer kakovosten, saj jedrnato beleži dogajanja, dela povzetke kvestov in za nameček hrani nebroj podatkov o svetu. A zanemarjanje občasno res velike količine povedanega je skrajno nesmiselno.

Pogovarjanje je tipično 'infinityjevsko': skozenj moremo ob ustreznih skilzih ustrahovati, lagati ali pametovati. Često imamo na razpolago čustvene, agresivne ali spletkarske odzive, kar gradi značaj in vpliva na odnos s kameradi ter ugled celotne druščine. Od tega je nato odvisen prenekateri dogodek in odnos okoličanov. Svoj vpliv na svet imajo dejanja, najbolj naloge. Skyrima po količini ne doseže, ampak kvestov je obilica, pri čemer klasičnih deratizacij in kurirčkovih torbic domala ni. Postanemo detektiv, vernik, ljubimec, hazarder, arbiter, ašašin ...

Tekom razvoja primera se lahko obrnemo proti delodajalcu, pobijemo vse vpletene ali jih naznanimo oblastem. Sprteže moremo še bolj nahujskati ali jih pomiriti. Štorija se veji, izbirati je moč med stranmi in dejanja imajo posledice, nekatera celo vplivajo na zaključne detajle. Res pa je, da v marjanske globine to ne gre. Ni denimo velikih frakcij, katerim bi se po vzoru Gothicov zapisali in s tem dobili lastno pot. Prav tako ni množice cehov, ki bi nas snubili in imeli za nas cel spisek zadolžitev.

Na nož po starošolsko

Čeprav je veliko druženja z ljudmi, postopanja po krčmah in drugega mestnega početja, ni vse premostljivo z jezičnimi spretnostmi ali s tiholazenjem mimo stražarjev. Ravno tako s karizmo ne prideš daleč v divjini in zapuščenih grobnicah. Tedaj se izkažejo buzdovani, dvoročni meči, loki in ubojiti izreki. Bor ni nalik zadnjemu Divinityju, ki je šel v potezno smer M&M-Herojev, marveč čisto baldurjevski. Vsak lik napada z lastnim tempom, ki mu ga določajo statistike, predvsem oklep. Omejitev za uporabo opreme načeloma ni, toda duhoven bo z vojnim kladivom usekal enkrat na tri sekunde, medtem pa ga bo sovražni lopov z bodalom petkrat prepikal.



Igra je nastala s pomočjo 77.000 podpornikov, ki so vnaprej nakazali novce. Avtorji so se večjim donatorjem zahvalili tako, da so njihova sporočila uvrstili na epitafe po grobnicah in po njih poimenovali rumeno označene NPCje.



Oprema je v osnovi precej splošna, vendar jo je mogoče z zelmi, kristali in drobom eksotičnih živali uročiti. Pomujanje z nadgrajevanjem opreme je praktično obvezno. To pomeni takole čtivo.



Zmaji so! In te seveda, kot gre pričakovati od tako velikih beštij, ugonobijo v nekaj potezah. Sem res radoveden, kako ga lahko premagaš samo z enim likom, na kar namiguje eden od ačivmentov.

Junaki lahko menjajo komplete orožij, izrabljajo veščine, priklicujejo, lučajo področne čarovnije ... Veliko je prijemov, ki posredno pripomorejo k zmagi, recimo chanterjevo recitiranje izrekov, ki bodrijo celoten vod, napoji za višanje sposobnosti in malusne magije, ki nasprotnike upočasnjujejo, razgalijo ali drugače omejijo. Fint in for je čuda, vendar obvladanje ni diablovsko enostavno oziroma enoznačno, saj je nedvoumnosti tipa fireball v glavo in lightning bolt pod pete malo. To me na nekaj spomni. Aja, točno, na D&D :). Poglobitev v opise spellov in abilityjev je obvezna, tudi zato, ker za razliko od ostalih iger ta svet ne pozna zdravilnih čarovnij in napitkov. HPje povrne samo počivanje. Hard core!

Za največje zanesenjake je vdelana celo težavnostna stopnja z enim shranjevalnim mestom, ki se ob umrtju pri priči pobriše. A ponižno menim, da dotični trdojedrni modus pričujoči mehaniki ne paše, kajti bojevanje je preveč kaotično, da bi lahko imel vse pod nadzorom. Šest stričkov in tetk plus živalski pomagači rangerjev in nebroj sovražnikov so često zapleteni v slabo razločen grozd mlatenja eden po drugem. Akcijo je resda moč pavzirati, a taktična simfonija to ni. Zaradi slabšega pregleda pomotoma skuriš lastne ljudi, možički se radi zagozdijo v ožine, kot so vrata, fajterji se spotikajo ob wizarde in kakšen zaluta po svoje. Skript oziroma prilagoditev vedenja v smislu 'brani šibkega', 'navali na maga' ali 'pajke streljaj od daleč' na žalost ni.


Šef Obsidiana je Feargus Urquhart, ki je nekoč načeloval Black Islu. Od tam je še par sodelavcev. Tisti, ki so nekoč naredili Icewind Dale, so bržda odgovorni za 15-kletni labirint The Endless Paths.

Kdor ne čita, naj ne igra

Pillars of Eternity ponujajo mnogo več, kot bo večina igralcev užila. Ne cikam zgolj na besedilo, ki ga je za enega Martina, in na številne vzporedne poti, skrivnosti ter odstopanja v zaključku, marveč na celoten sistem. Ta je večji od igre same, saj so snovalci z njim tlakovali prihodnost. Pravi 'igralci vlog' so nad kockanjem navdušeni in uspešnost je zato zajamčena. Kak element je sam sebi namen, na primer nekam nesmiselno posedovanje oziroma obnavljanje trdnjave in pošiljanje brezdelnih sodelavcev na lastne pohode. A to vzamem kot eksperiment, ki trdnemu jedru ne škodi. Tudi drugačno nabiranje izkustvenih pik in odsotnost zdravljenja, kar v nekem drugem svetu sploh ne bi delovalo, tu funkcionira in se lepo vklaplja v pravilnik. Dobro sprejetje Eternityja je popotnica za napovedane podobne naslove.

Da je igra zelo dobra, ni dvoma. Vendar si je ne upam postaviti na sam vršac zvrsti. Nekaj neotipljivega ne potegne docela oziroma ji jemlje tistih par odstotnih točk. Morda je to narava zgodbe, mogoče slabši začetni vtis in nekam nedodelan iztek, lahko da pretirano podoben občutek odličnicam iz prejšnjega tisočletja. Kopija, čeprav vrhunska, ne more dobiti enake ocene kot original. Ni igralnega presežka, ki bi ga v tem času pričakoval. Želel bi si kakšne možganske puzle in več malih skrivnosti, kakršne pomnim iz Ultime VII. A pod črto je najbolj važno, da igralnost štima. Brezhibnost ji kazi le ena napaka: predolgi nalagalni časi. Ne samo med področji, po deset sekund traja celo, da stopiš v enosobno hišo. In nato ponovno, da izstopiš. Ali se vzpneš v nadstropje. To zavdaja raziskovanju in jezi med opravljanjem mestnih kvestov, ki te verižno šibajo od Poncija v kleti ene hiše do Pilata na podstrehi druge. Ob boku Skyrimu in Risenu, ki ob zahtevnejši grafiki brezšivno prehajata brez loadanja, je to res nezaslišano.

Pohvalna pa je vdelava lahkotnega načina. To ne izniči pomena boja, saj družba ni nesmrtna, zmajčki te še vedno zelo na hitrico skurijo in brez ubadanja z opremo ter magijo ne gre. Vseeno je prebijanje mimo volkov, prikazni in trolov mnogo lažje. Nekdo, ki ima manj tovrstne potrpežljivosti, bo lahko bolj užival v nevidni plati igre: v dogajanju, napletanju in odpletanju pripovednega klobčiča, usmerjanju zgodbe, resnično dobrih kvestih, slogovno bogatem besednjaku ter številnih podrobnostih. Pri tem bo imel še vedno čisto spodoben bojevalni izziv in odkrivanju Dyrwooda bo dal najmanj štirideset ur življenja. Priporočam! A le onemu, ki mara za besede, stavke in odstavke. Ti so duša Stebrov. Kakor so nesrečniki, ki jim je bila duša odtujena, le prazne lupine, tako naredi preskakovanje dialogov tole izkušnjo votlo.


Par sestavin je napram Skyrimu poenostavljenih: prebivalci nimajo lastnih življenj, ekonomija je preprosta, saj vsak trgovec prodaja in odkupuje vse, ne moremo žepariti ... A nič ne de. Eternity je za baldurjevca obvezen!



Prijetna podoba obiluje z lepo naravo, ancientimi spomeniki, bogatimi notranjostmi in romansko ter gotsko arhitekturo v velemestu. Scenarij ni temnosrednjeveški, marveč že renesančen. Celo arkebuze se najdejo.

Šestero junakov (in lev ter volk) čez hosto hiti, LordFebo jih goni, se k zmaju (po zaklade) mudi.

88 **visoko igranje domišljijskih vlog ✔ kakovostna, domala brezhibna izvedba ✔ dobri kvesti ✔ poudarek na osebnosti ✔ easy mode ✔ nalagalni časi ✖ veliko teksta bo šlo pri večini vnemar ✖** **Obsidian**

MOJE IME JE AMBROŽ.
SEM KORENJE. KAJ
TI ŠE NI JASNO?



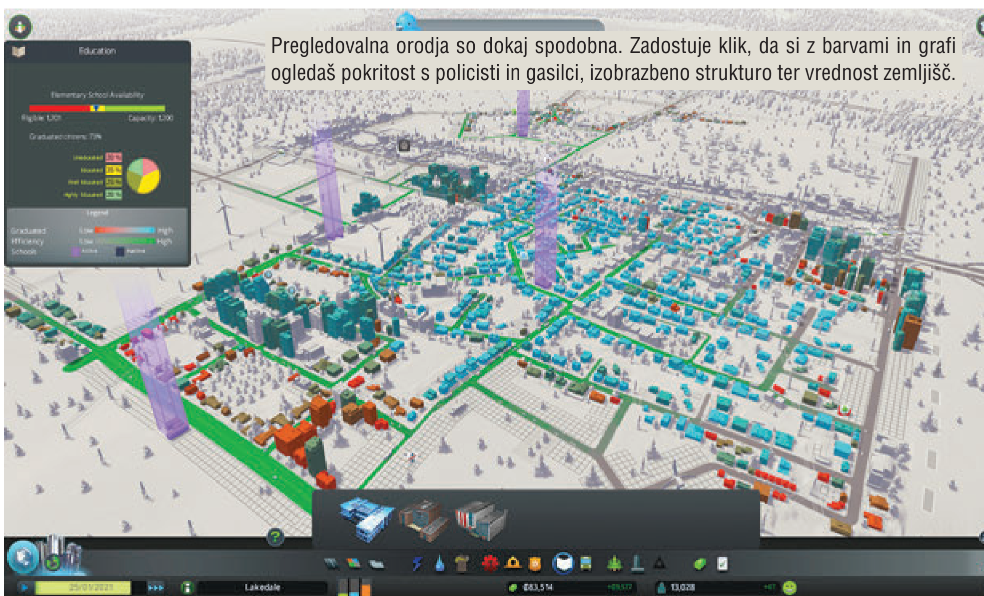


„AMBROŽEV PABERKUUM 2" JE TRDOVEZANA ZBIRKA JOKERJEVIH STRIPOV. NA 183 STRANEH SO V NJEJ ZBRANI STRIPI OD JOKERJA 20 DO JOKERJA 188. ZBIRKO LAHKO ZA 25 EUR NAROČIŠ NA JOKER@JOKER.SI

CENA POLEG SAME ZBIRKE VKLJUČUJE ŠE POŠTNINO IN PA DOŽIVLJENSKI, PRENOSLJIVI (POD POGOJEM, DA STE STALNO NASELJENI NA ANTARKTIKI) IN BREZ OPOZORILA OB VSAKEM TRENUTKU ARBITRARNO RAZVELJAVLJIVI ODPUSTEK ZA DOZDAJŠNJO NE-NAROČITEV TE ZBIRKE, KAR JE PRAV ZARES IN BREZ DVOMA EDEN RESNEJŠIH PREKRŠKOV ZOPER RED VESOLJA.

Cities: Skylines


Zaradi dveh stopenj pospeševanja časa ob normalno razgledanem županstvu ne mine prav dosti ur, da se tvoje Notranje Gorice spremenijo v takle New York.


Pregledovalna orodja so dokaj spodobna. Zadostuje klik, da si z barvami in grafi ogledaš pokritost s policisti in gasilci, izobrazbeno strukturo ter vrednost zemljišč.


Takele krožne ceste, okrog katerih nastanejo prijetne soseske, so del standardnega paketa. Če ti kaj ne sede, pa skočiš v Steamov Workshop ali zakurblaš editor.

Ne le, da sodobnih simulacij gradnje mesta ni prav dosti. Na njihovem formalnem voditelju, SimCityjem, leži mastna senca zajeba. Maxisove sanje o kupu manjših, globalno povezanih metropol z enotnim spletnim tržiščem so pred dvema letoma resno trčile ob čeri nedelujočih lastnosti, hroščev in pljuvanja uporabnikov. Mnogi med slednjimi so hudi tradicionalisti in si ne želijo originalnosti, temveč bi najraje ponavljali stare vzorce. Drugače rečeno, ne bi imeli več manjših parcel, naj bodo te okrašene s še toliko zanimivimi elementi, temveč eno samo ogromno. Finska grupa Colossal Order jim s Cities: Skylines (ki nima zveze s slabšima francoskima Cities: XL in XXL) nekoliko oportunistično nudi točno to. Ne prav zahtevno in globoko, a prijetno, vzdušno in široko mestogradnjo, ob kateri ure letijo kot ob bentenju čez nesposobnega župana v lokalni krčmi.

Tipično tehtanje elementov

Spočetka se ti nemara malo povesi nos, ko vidiš, da vrst okolice in različnih kart ni prav dosti. A treba se je le malo sprehoditi po osrednjem meniju, da ugledaš enega glavnih argumentov v prid Skylines – podporo svoji vsebini in tisti, ki so jo ustvarili drugi. Lotiš se lahko podrobnega urejanja tal in predelave oziroma izdelave lastnih cest, zgradb in sličnega. Se ti zdi naftna elektrarna grda, ker nima rožnatih nalepkic? Te moti preveč pentljasto križišče avtocest? Poprimi za miško in se potrudi! Ali pa klikni na Steamov Workshop in si dolpotegni kako od že več kot deset tisočih kreacij skupnosti, med katerimi so določene naprodaj celo za denar. Med modi so tudi take zadeve, kot so težji način, samodejno shranjevanje položaja, napreden buldožer, ki samodejno ruši zapuščene stavbe, in menjavanje dneva ter noči. Ja, slednje privzeto manjka in moderska rešitev ni enako dobra kot tista v novem SimCityju. A kleč je v tem, da se lahko avtorji glede marsičesa zanesejo na ustvarjalne odjemalce. Prodaja je že presegla pol milijona, tako da jih ne manjka.
Zagretost ne preseneča, kajti Skylines je prav en cukrček. Četudi nisi še nikdar povohal nobene tovrstne igre in čeprav je treba po učne ure na ustrezni wiki, je vse skupaj jako intuitivno. Dol vržeš par cest in ob njih se samodejno pojavijo prostori za gradnjo. Ko conam določiš namembnost, torej stanovanjsko, komercialno in industrijsko, začno avtomatično nastajati ustrezne stavbe. Le-te je nujno oskrbeti s štromom in vodo iz reke ali vodnega stolpa. To v Skylines pomeni izgradnjo električnega in vodovodnega omrežja, kar je v SimCityju manjkalo. Več ljudi kot imaš, več davkov pobereš in več težav nastaja.
Treba je pobirati smeti in odvajati drek, paziti, da hiše niso preblizu onesnaženim tlom, graditi pokopališča, postavljati policijske in gasilske postaje, razporejati šole ter s parki in igrišči za košarko dvigovati vrednost zemljišč in telesno kondicijo raje. Takisto je dobro postaviti avtobusno postajo in zarisati linije, pa razpresti običajno ter podzemno železnico, da razbremeniš promet na običajnih cestah, ki jih nadgradiš z enim klikom. Dokaj podrobno je moč nastavljati davke za posamezna področja in udejanjati odloke, na primer nekadilsko mesto, zmanjšane dajatve za določeno vrsto con in podobno. Industriji pa z zarisovanjem posebnih območij zabičaš krovno funkcijo, na primer kmetijsko, rudarsko in črpalno.

Dragocena modra kapljica

S tem, ko mesto raste, dosegaš mejnike in odklepaš nove stavbe, zlasti prestižne, kot sta štadion in vesoljsko dvigalo. Z njimi dviguješ srečo gmajne in lepšaš videz metropole, ki je privzeto zelo lep. Stavbe se s pretekom časa in izboljševanjem okolice samodejno nadgrajujejo, tako da hiše nadomestijo bloki, bloke stolpnice in slednje stekleni kolosi s stanovanji in uradi. Pogled lahko s koleščkom hipoma oddaljiš v orbito ali se spustiš na nivo ulice, kjer naokoli gomazijo Simčki, ee, človečki ter se odvija promet. Ko avtomatično slediš rešilcu ali gasilnemu avtu na intervenciji, rečeš, no, to je pravi SimCity!

Tudi zato, ker v finski igri nisi omejen na majhna področja. Ta so v SCju najbolj razhudila odjemalce, ki niso imeli posluha za to, da so morali čez čas dodobra mikroupravljati. V Skylines si dano območje redno širiš s poceni nakupi širnih sosednjih kvadrantov. Vsako ima naravne vire, denimo nafto, rudo, gozdove in vodo, ki jih je pametno izkoristiti. Pomembno je, v katero smer reke tečejo, saj morajo biti vodne črpalke nameščene nad cevmi, iz katerih mezijo fekalije, drugače ti pocrka pol mesta. Hidroelektrarna pa ti z jezom ukine skoraj ves tok, zaradi česar je črpanje mnogo manj efektivno.

Povrhnjiška nahajališča

Velik adut Skylines je, da mesto lepo ter konstantno napreduje. Če nisi v fundamentu zabluzil oziroma ga vmes ne polomiš s traparijami v slogu scalnice v pitni vodi, ne bi smelo biti večjih težav. Vsakih nekaj tisoč ljudi prispeva kaj luštnega. Ko sem vse natanko uredil, sem lahko igro celo pustil teči v oknu, da mi je zaloga denarja in ljudi stalno rasla, kakor smo včasih počeli v SimCityju 2000. Zadovoljstvo, ko sem se čez par ur vrnil v špil in videl, kako je središče zraslo in kaj se je odklenilo, je bilo veliko. Na hujše hrošče nisem naletel in ponekod kritizirani promet se je odvijal normalno.

Vendar to, da se Skylines pretežno obnašajo kot enaindvajset let stari SC2000, s stališča naprednosti in originalnosti ni ravno pohvala. Na oltarju vobče prijetnosti in privlačnosti za vsakogar namreč žrtvujejo opazen del globine. To je vidno na številnih področjih, že pri ukvarjanju z osnovnimi conami. Industrijskih specializacij je le prgišče in nimajo kakega širšega vpliva, da bi na primer kmetijska porabljala bistveno več vode, kar bi privedlo do težav za oskrbo, in rudarska poleg onesnaženja povzročala določene bolezni in poškodbe. Ne le, da je globalni trg komajda obstoječ, močno umeten je, saj je špil striktno enoigralski. Vpliv davkov na priseljevanje in veselje ljudi je nepričakovano majhen, kriminal je čisto enostavno držati pod nadzorom (tako ali tako recimo ni kockarskih specializacij), izobrazba pa je dokaj ohlapno povezana z vrsto industrije, ki deluje v mestu. Imaš podzemno železnico, vendar je njena izdelava najbolj kmečka možna – potegneš cevi in to je to. Geologi naj si službo iščejo drugje. Nasploh mi je redkokdaj primanjkovalo denarja in bančna posojila so ostala neizkoriščena.

Poleg tega v Cities: Skylines ni nadgrajevanja stavb na lastno pest, kar gre vkup s filozofijo 'saj je dovolj prostora, da naredimo novo' in 'itak podrtja stare ne bo nihče opazil'. To slednje je čisto res, kajti Simčke v SimCityju pri večjih spremembah okolice udari kap, tukaj pa so precej ravnodušni. Nadalje ni dežja, dan in noč se ciklata samo z modom, ni katastrofalnih dogodkov ... Ja, je kar dosti lukenj. Zapolnitev nekaterih ustvarjalci napovedujejo za zaplate in dodatke, vendar pristop 'igra kot servis' in zanašanje na skupnost v tem primeru ni najboljša odločitev.



Izredno lepo je v približanem pogledu opazovati promet in pešce. Gasilni avti pridrvijo k požarom, v parkih ljudje sprehajajo pse in se družijo … Fino.



Ker je prostora, kolikor hočeš, se lahko afnaš z brutalnimi vpadnicami in brez ovir gradiš letališča. Težave in pohvale pa sporoča modri twitterski ptiček zgoraj.

Bodrilni horizont

Ko sem Skylines vložil nekoliko več igranja, sem bil razdvojen. Spočetka sem se imel hudo fino in krasno je bilo ob umirjeni glasbi opazovati rast mesta, ki je dejansko obratovalo na dolgi rok, ne da bi mi ga vsakih deset minut nekaj speštalo. Po drugi strani pa je bilo finsko županstvo kar preveč umirjeno in čez čas brez ključnih novosti, na primer velikanskih zgradb, ki bi bila mesta v malem. Toda vseeno je bil končni občutek pozitiven. Navsezadnje žanr igramo predvsem zato, da mesto raste, ne da gre v njem stalno nekaj po zlu. Cena pa pri 28 evrih ni visoka, čeprav spet najedajo z dokupljivo vsebino, kot so razne znamenitosti v slogu Kipa svobode in Brandenburških vrat. A tu je pa igra lahko sodobna, bentiš?!

***Sneti** se je imel na počitnicah v svojem novem mestu fino. Je pa vseeno malo zaležan in spahuje se mu po lokalnem cukru.*

73 **čisto v redu tradicionalen izdelek svoje baže ✔ odprtost za urejanje in mode ✔ dokaj plitka, površna in nečastihlepna ✖**

Colossal Order / Paradox Interactive

SKYLINES PROTI SIMCITYJU

SimCity so predlani splovili v nedokončanem stanju in terjali nenehno povezanost v internet. Zato je igra pri številnih obveljala za kos dreka. Toda čez čas so Maxis dosti reči porihtali in marsikaj doprinesli z dodatkom, kakor sem opozoril v obnovitvenem članku Zaflikano županstvo v Jokerju 247.

Dobro, če imaš rad širne parcele, z novim SimCityjem res nimaš česa početi, ker so le-te precej majhne. A kleč je v tem, da te omejenost s prostorom potisne v ukvarjanje z drobnimi vidiki mesta. Ena sama zgradba, ki pride ali gre, ima lahko krepek vpliv, da ne omenjam davkov, izobrazbene strukture ali prometa. Vse to Skylines jemlje bistveno bolj na izi. Nič ne rečem, morda ti lahkotnost paše in s tem ni nič narobe. Toda ne sposobi se udrihati po SimCityju, ki našteto in še marsikaj drugega obravnava resneje. Zlasti če namestiš futuristično razširitev Cities of Tomorrow, ki omogoči postavljanje velikanskih nebotičnikov, ki so mesta v malem.

Zato se ne daj vnaprej indoktrinirati negativnemu javnemu mnenju. SimCity je po zaplatah veliko bolj kompleten in normalen, s strežniškimi povezavami je neprimerno manj kapric in lahko igraš nepovezan z internetom. Ko ugotoviš, kako delujeta globalni trg in povezovanje specializiranih manjših mest, se ti bo igra nemara priljubila bolj kot hvaljeni, toda plitkejši Skylines. Cena ni dejavnik, kajti Skylines na Steamu stanejo 28 evrov, SimCity pa na Originu z dodatkom vred prav tako ugodnih 30.

Grey Goo

V poznih devetdesetih letih je bil priljubljen šport mnogih ta, da so si v najljubši realnočasovni strategiji zgradili utrjeno vojaško bazo, namnožili armado tankcev in jo z njo mahnili čez polje demolirat sovražno postojanko. RTSji so tedaj prevladovali in potisnili druge žanre, na primer avanture in simulacije, na rob izumrtja. A usoda se je obrnila in danes so realnočasovke tiste, ki jih lahko letno preštejemo na ... en prst. Njihov krvnik so igre MOBA in vsi klikajo po herojih namesto tankcih. Ali pač? Grey Goo je narejen ravno v slogu Command & Conquerjev, Dark Reigna, KKNDja in podobnih spominov. Logično, da se je privalil iz hiše Petroglyph, ki se je spomnimo po Universe at War. Izvrgla ga je na hitro po tem, ko je propadla njena moba, Rise of Immortals. A temu navzlic ne gre za polovičarski špil, marveč za prav simpatičen poklon legendam.

Sive spužve

Ko se iz ptičje perpektive znajdeš nad bojiščem, se vklopi speči mišični spomin. Goo do črke upošteva RTSjevski testament: v bazi z rafinerijami in rudniki pridobivaš surovine, ki jih pretapljaš v nove stavbe in vojaštvo. Soldatesko sestavlja zbirka raznolikih enot, kot so tanki, ki se s sovražnikom streljajo iz cevi v cevi, težko topništvo, ki je sramežljivo in se drži zadaj, bombniki, izvidniki in še kaj. Imovino zaščitiš z vrsto obrambnih stolpičev in zidov. In da naposled predreš nasprotnikovo utrjeno linijo, sestaviš še silno epsko enoto, ki gromko zaorje prek bojišča.

To je vsaj okvir, kajti tri frakcije v Grey Gooju so si navdušujoče različne. Še najbolj klasični so čokati alienski humanoidi Bete, ki topotajo s težkimi roboti in onesnažujejo okolje. Nekatere njihove enote lahko poskačejo na zidove in igrajo vlogo obrambnih stolpov. Druga stran je kao človeška, a kaj malo spomni na ljudi, saj večino enot predstavljajo modno zaobljeni roboti. Živ poveljnik stopi na bojišče le takrat, ko obleče epski hodeči bojni konstrukt Alpho. Tudi ljudje gradijo dolge mreže stolpičev, ki morajo biti med seboj povezani z občutljivimi vodi za elektriko.

Povsem samosvoji so pak Gooji, brezoblične zaplate nanobotov, ki so igri dale ime. Nimajo zrakoplovov in ne gradijo baze. Osnovni objekt je 'mama goo', ki se zaredi na nahajališču rude. Tam zraste in izvrže manjše zametke, iz katerih nastajajo hodeča čuda, ki streljajo kvantno goščo. Znajo se sami zdraviti, žreti hiše in so netolerantni do gejev, budistov ter živih bitij nasploh.



Stavbe v bazi je treba kar izdatno zasipati s eksplozivom, preden se zrušijo. To napadenemu običajno da nekaj časa, da pripravi zadnji krčeviti protinapad.



Taki grozdi obrambnih stolpičev so obvezni za odbijanje valov sovražnega kanonfutra. Dobro se odrežejo, dokler ne začno iz megle vojne leteti granate.


Gooji so s svojo dinamično, samosvojo igro primernejši za bolj izkušene igralce. Trenutno so kanček premočni, a Petroglyph posluša in igro vseskozi popravlja.

Izlet v preteklost

Ko se začno reke oklepnikov valiti na drugi konec karte in ozemlje zacveti v eksplozijah, se spomniš prizorov iz C&Cjev. Grey Goo je spoj stare zasnove in moderne podobe ter vmesnika, kjer je vse na dosegu hitrih tipkovnih bližnjic. Blizu je Supreme Commanderju, kjer si štancal tanke kot utrgan, in manj Starcraftoma, kjer je pomembno poplesovanje z enotami (micromanagement). V Gooju je najvažneje, da tovarne nenehno bruhajo jeklo, sicer te sovrag preplavi. Seveda moraš enote pravilno skombinirati, da sredi polja ne ostaneš brez protizračne obrambe. Ali brez izvidnika, nakar te nasprotna havbica iz daljave spremeni v golaž. Klikanja je precej, umetna pamet pa je agresivna in hitro kaznuje zamudnike! Zvito izrablja vse igralne mehanike in je luštna priprava na boje na liniji.

Vseeno so se v kampanji s petnajstimi misijami avtorji zgledovali po Blizzardu. Dogajanje so vezali na pripoved, ozaljšano z odličnimi animacijami. Napadalne in obrambne podvige začini možica kapric, kot so potresi, ki terjajo hipne prilagoditve. Dolgčas ti ni nikdar, saj računalnik nenehno pritiska. Je pa Starcraft 2 po domišljenosti nalog še vedno razred više. Razen kampanje sta na voljo še skirmish in večigralstvo, ki pozna tako brskanje po strežnikih kot hitro igro z iskalnikom. Žal je kart le osem, in to za največ štiri igralce.

Epskega premalo

Tu se vidi, da Petroglyph za igro morda niso imeli toliko sredstev, kot bi si želeli. Gre za zloščen naslov, ki pa mu manjka poguma in vsebine. Ravno, ko se spopadi prav razvijejo, je tehnološkega drevesa z enim samim epskim bojnim kolosom konec. V slogu starih strategij, ki jih oponaša, bi močno sedla jedrska bombica ali velikanski top, pa ju ni. Napadi se preveč zanašajo na velikost sil in premalo na njihovo sestavo. Vojaki ne nabirajo izkušenj, ki bi popestrile dogajanje, in nasploh gre za špil, ki bolj igra na karto nostalgije kot inovativnosti. To zmoti, ker ga prodajajo za polno ceno, kar je kanček preveč. Primernejših bi bilo 30 evrov. A še vedno je celokupno pozitivno presenečenje in najboljši klasični RTS zadnjih let, ki ni Starcraft 2.

***Aggressor** po daljšem času spet poveljuje in zaseda, pa čeprav z nekimi sivimi vesoljskimi spužvami.*

78

troje raznolikih frakcij ✔ solidna umetna pamet ✔ napeta zgodba ✔ misije v kampanji ✔ kratko tehnološko drevo ✖ malo prizorišč ✖ visoka cena glede na vsebnost ✖

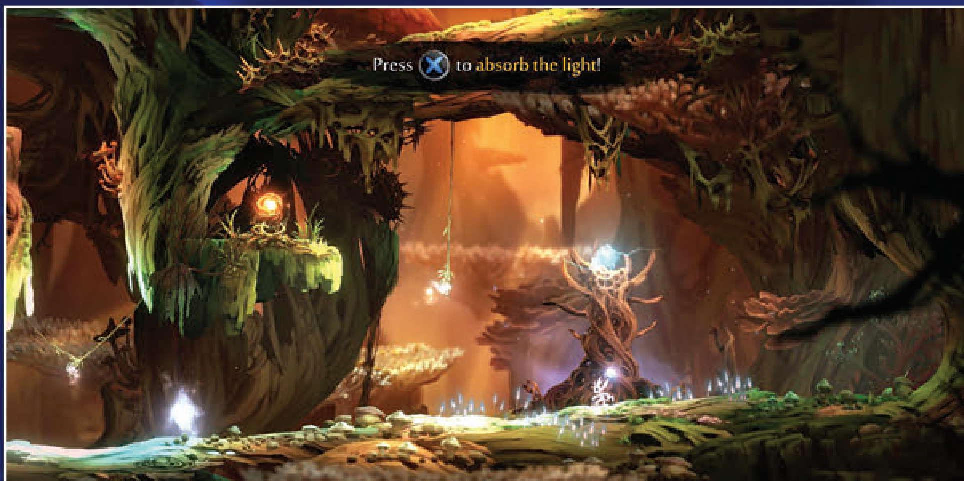
Petroglyph / Grey Box

Ori and the Blind Forest

Prva prikolica za tole čudovito ploščadno igro je ustvarila velika pričakovanja. Risankasta podoba je bila fantastična in hudo nas je zanimalo, kam se bo odpravilo mačkasto bitjece ter kdo je njegov gorostasni prijatelj. Zlasti, ker so razvijalci Moon Studios kot navdih omenjali novega Raymana, Metroid in Levjega kralja. To pomeni od strani gledano skakanje s čuda sposobnostmi, odprt svet in zgodbo, ki ožema srce. Srečoma visokoleteče obljube niso bile prazne.

Sirota in pragozd

V uvodnih desetih minutah te Ori prevzame kot malokatera igra. Medvedasto bitje osamljeno poseda na vetrovni pečini, ko mimo nje prijadra svetleč listič. Nevihta ga je utrgala z drevesa v osrčju gozda in ko se dotakne tal, se spremeni v belega mucka. Nežni velikan ga odnese domov in ga vzgoji kot lastnega sina. A gozd počasi veni in se ovije v temo, življenje pa izginja. Malček Ori ostane sam in naposled omaga. Tedaj skozi mrak posije žarek upanja in junak se znajde na pragu pustolovščine, na kateri bo skušal povrniti luč deželi.



Ganljivi uvod napol gledaš in napol igraš. Vzpostavi čarobno vzdušje in igro pokaže v najlepši luči. Škoda je, da v nadaljevanju fabula malce razvodeni.


Ori raziskuje čudovit odprt svet, se pretepa in preizkuša v skakalnih izzivih. Takšna drevesa ga obdarujejo z novimi močmi, kar mu omogoči napredovanje.


Dežurni zlikovec je uharica, ki sovraži luč. Sčasoma se izkaže, da ni zlobna kar tako. Z njo se nikdar ne spopadeš neposredno, saj ni običajnih šefovskih obračunov.

Na prvi pogled štorija deluje zlajnano. Vendar je zavoljo načina podajanja in pravljične izvedbe ena najbolj ganljivih in očarljivih zadnje čase. Teme odraščanja, izgube ter boja svetlobe in teme so brezčasne, njihova prepričljivost pa odvisna od paketa, v katerem so dostavljene. In kakšen paket je Ori! Zdaj pisan, zdaj temačen, vedno fantastično animiran. Še stopničko više od Raymana, s travo, ki plapola v vetru in se upogiba, ko tečeš čeznjo, ter z raznolikostjo ozadij, kakršne ne vidiš pogosto, če sploh. Eno drevo ni enako drugemu, tematsko raznovrstna območja se brezšivno stekajo drug v drugega, odlična orkestralna muzika pa izdatno pridoda k čustveno nabitemu vzdušju.
Oriju pot prekriža kup hudobnežev, kot so sove, pajki, sluzasti špičevci in oklepljeni nosorogi. Večine se odkriža s ponorelim udrihanjem, zna pa biti bojevanje mestoma nepregledno. Zlohotneži znajo pljuniti več izstrelkov hkrati, nakar se svetlobni učinki zdruznejo v zmazek svetlobe, iz katerega stežka razločiš, kje se konča Ori in začne njegov žarkast bič. Pa tudi, kateri izbljuvki so nevarni in kateri zdravilski ali energijski. Dostikrat nisi sam kriv, da jih fašeš. Je pa res, da bojevanje tako ali tako ni blazno napredno in je položaj moč shraniti domala kjerkoli.

Mačji akrobat

Bojni del opazno zaostaja za raziskovanjem in skakanjem. Slednje blesti zaradi izpiljenega nadzora, ki spomni na odličnega Super Meat Boya. Občutek je vedno dober, naj bo med zbiranjem raztresenih delcev ključa, ki odprejo duri, ali pri odseku, kjer Ori poprime za artefakt, s katerim lahko hodi po stropu. Pa tedaj, ko mora počasen izstrelek z dna sobane preusmerjati do vrat na vrhu, kar vključuje hitrostno vlečenje blokov in natančno poskakovanje. Trnja, strupene vode, žarkov in ostalih nevarnosti je mnogo in na srečo živalca sproti dobiva nove sposobnosti. Dvojni in trojni skok, jadralno pero, odbijanje od zidov in plezanje odprejo pot naprej in razgibajo igranje. Ena osrednjih zmožnosti je odbijanje od izstrelkov in sovragov. Ori jih zna ujeti v zraku in za trenutek upočasniti čas, nakar določi smer, kamor naj sam odleti, izbljuvek ali capina pa odnese v nasprotno smer. Tako se s pomočjo ptičevcev giblje po zraku in se prebija skozi predele, kjer dolgo ne stopi na špičasta tla.
Prstne sposobnosti so najbolj na preizkusu v posebnih ploščadnih sekvencah, ki nadomestijo boje s šefi. Tedaj Ori beži pred rastočo vodo, lavo ali ogromno sovo. Med njimi ne more shranjevati položaja, tako da si mora zapomniti pot in vzorce ter jih ponavljati, dokler se ne prebije skozi. Kljub občasni nepreglednosti in crkovanju so v užitek. Le paziti mora, da sproti pobere, kar je za pobrati, saj se vanje ne bo smel vrniti. To je nenavadno, še bolj čudaško pa je, da se shranjen položaj po koncu (do tja je kakih osem ur) zaklene. Zaradi tega ne moreš raziskati skritih kotičkov in nabrati sfer, ki zvišajo življenjsko in energijsko črto ter ti dajo izkušenjske točke. Zlasti mi je žal za slednje, saj omogočijo nadgrajevanje tepežkarskih, skakalniških in ostalih sposobnosti.

Odpustek

Škoda, saj sem se kljub nekaj napakam, manku konkretnih novosti in odsotnosti večigralstva želel vrniti. Ori je namreč zabavna, četudi trdojedrno težka zmes raziskovanja, skakanja in tepeža, ki pri 20 evrih ni draga in se pohvali z zares prelestno predstavitvijo. Videz, glasba in zgodba tvorijo noro pravljično vzdušje, ki te posrka in ne izpusti ter z malo besedami pove veliko. In, kar je najpomembneje: po igranju še dolgo ostane s teboj.

***Kavbojc** vzljubi osirotelega mucka, čeprav ga živalica rada ugrizne v prst.*

81

pravljičnost ✔ ploščadarski izzivi ✔ čudovita predstavitev … ✔ … ki pa botruje nepreglednosti ✖ nekaj nadležnih delov ✖ ni zbiranja po končanju ✖

Moon Studios / Microsoft

Battlefield Hardline


Najnovejši Battlefield se iz vojaških preobleče v detektivske uniforme in se iz nebrzdane akcijade preobrazi v kriminalno nanizanko z govorancami. A slejkoprej čreva padejo na plot in se znajdeš v drvečem avtomobilu pod točo svinca.




Samotarska pripoved nas popelje skozi marsikatero floridsko znamenitost, kot so vodni parki in obvezni nasadi konoplje, hehe. Večigralske karte (spodaj) so pustejše in niso tako impozantne kot prej. Pogrešam tudi več porušljivosti.



Koncem osemdesetih po televiziji še niso vrteli sofisticiranih kriminalnih nanizank z večplastnimi liki, kakršne so dandanašnje Breaking Bad, Sopranovi in podobne. Takrat je bil svet preprostejši. Raja je tripala na Dona Johnsona, ki je v niziki Miami Vice igral 'Sonnyja' Crocketta, ki je vklepal malopridneže. Fantje smo hoteli tudi sami mahati s pištolo kot on, ženske pa so si želele, da bi namesto zlikovcev vklepal njih, čeveškajmislim. Poleg smo vzdihovali nad floridskimi plažami in si želeli, da bi plapolajočih srajc s čolni dirkali med aligatorji. Nekaj let mlajši imajo že drugačno sliko Miamija – tistega, po katerem se sprehajata mišičasta Will Smith in Martin Lawrence v Bad Boys in raje kot pendreke vihtita bazuke. No, prvoosebna streljanka Battlefield Hardline se prične kot Miami Vice in nato preide v Bad Boyse. Žal pa v nobeni podobi ni kaj prida prepričljiva.

Sirene v daljavi

Hardlinova tematika je torej policijska, četudi je špil član Battlefieldove serije, ki šteje okrog ducat striktno militarističnih naslovov. Vsekakor si te na vse kriplje prizadeva prepričati, da nisi več v vlogi kanonfutrskega soldata, temveč kapsa. Značka na prsih? Kljukica. Dirjanje po miamijskih sončnih ulicah ob hiphoperskih zvokih 'Sound of da Police'? Kljukica. Nadrejeni v srajci z opasano pištolo, zakajeno pisarno in pokroviteljskimi govori? Še ena kljukica. Na vrhu Electronic Artsa je pač nekdo dobil idejo, da je edini način, kako pripeljati v Bojišča svežino, menjava tematike.

Pripoved samotarske kampanje se v slogu filma Training Day prične s prvim delovnim dnevom detektiva Nicka Mendoze. Ker Florida štrli iz južne obale Združenih držav, je blazno privlačna pot za droge iz Južne Amerike, zato se novinec brž znajde do kolen v belem prahu. En, dva, tri se zaplete v nevarno igro tihotapcev in pokvarjenih policajev. Sledijo preganjanja po močvirjih,

VZPON MILITARIZIRANE POLICIJE

Do zob oboroženi policisti niso novost, saj so prvo specialno enoto SWAT, kar je kratica za Special Weapons And Tactics, ustanovili že leta 1964 v Philadelphiji. Policija je s tem odredom izdatno oboroženih in izurjenih mož odgovorila na vse bolj nasilne in organizirane roparje ter množične proteste, za katere štrumfi s pendrekom in pištolo niso bili več dovolj. To kriminalcem ni odvzelo poguma in na vsak nov avtomat na črnem trgu so morali 'modri' odgovoriti z nadaljnjim oboroževanjem mož postave. Zares je v Združenih državah ta dinamika pobezljala s koncem iraške vojne pred nekaj leti. Takrat je namreč prišlo do nenadne ponudbe odslužene vojaške opreme, ki si jo je ameriška vojska na vso moč prizadevala odprodati. V policijske vrste je tako dospelo ogromno avtomatskega orožja in oklepnih vozil, s katerimi so se pričele opremljati celo običajne podeželske policijske postaje, ne le swatovci. Med Američani, ki so hudo alergični, če jim kaj ogroža svobodo, je ob pogledu na v oklepe oblečene patrulje seveda završalo. Dandanes je čez Lužo zaradi tega zelo nemirno, najbolj med rasnimi manjšinami. Zadnji večji incident smo videli lanskega avgusta v Fergusonu v Missouriju. Pravzaprav je nenavadno, da Hardline ni sprožil protestov, češ, da malikuje oboroženo, nasilno policijo! Mogoče zato, ker je tako neprepričljiv, da ga nihče ne jemlje resno ....



nebotičnikih, pristaniščih in zasvinjanih ameriških predmestjih. Ne izostane noben floridski stereotip, niti boj z orkanskim vetrom! Nicku ne preostane drugega, kot da si poliže lase kot Sonny, nadene sončna očala in namesto pištole poprime za kaj konkretnejšega. Recimo mitraljez.

Veterana franšize bo presenetila količina zgodbenih vložkov. Čebljanja ob pohajkovanju po bogato napravljeni okolici je ogromno. Prav tu se kampanja najbolj odlikuje, saj je vzdušje zaradi pristnega pridiha Ju-es-of-ej zelo dobro, liki pa odlično govorjeni. Brezdomci, ki te žicajo za cvenk, trailer trash nižji sloj, ki se prička za vsako figo, in oglasi za hipoteko na radiu ... Hudo. Skoraj ob boku GTAja. A vendarle se Hardline od slednjega razlikuje, saj je premočrtna in ne svobodnjaška igra. Zgodba se odvija po epizodah in pri studiu Visceral so skušali ustvariti pridih policijskih nanizank.

OTRPNI!

A še bolj presune, da je špil tudi igralno vsaj kanček 'policijski'. Že res, da lahko slabe fante ustreliš v obraz, pa ti ne bo nihče težil zaradi rabe čezmerne sile. Toda slehernega nasprotnika je moč onesposobiti ali aretirati tako, da mu pred nosom pomahaš z značko, nakar se podela v hlače in ga podreš na tla. Hardline te za take nesmrtonosne prijeme nagradi s točkami, s katerimi odklepaš opremo. Zato ti je v interesu, da vsak prizor vsaj skušaš rešiti na miren način. Stopnje so posledično kanček bolj razgibane kot v predhodnikih in ti ponujajo več smeri pristopa. Lahko recimo čelno vdreš skozi sprednja vrata ali se zavihtiš na streho.

To hkrati pomeni, da je v igri dosti tiholazenja. Ko brzostrelke zarezgečejo, je malokomu do pogajanj, zato je treba poskrbeti, da čimdlje ostaneš neopažen. Takisto moraš posameznike ločiti od njihovih kompanjonov, kajti nepridipravi so v družbi pogumnejši in jih je teže ročno obvladati. Tako se jim mnogokrat plaziš za hrbet, jih z meti praznih tulcev zamotiš in odvedeš na samo, kjer rečeš "HOP CEFIZELJ, ZDAJ TE PA IMAM!" Ali enostavno uporabiš električni taser, ki je presneto zabavna igračka. Špil te k aretacijam dodatno spodbuja s tiralicami na glave kriminalcev, za katere dobiš dodatne pike, če jih žive privedeš pred roko pravice.

Koga in kje začopatiti, ti pove pametni telefon, ki je hkrati toplotni skener s pogledom skozi stene, Enciklopedija Britannica, mesar in veleposestnik, vse v eni osebi. Po domače – ima vlogo daljnogleda iz Crysisa in prejšnjih Battlefieldov, s katerim v sceni označiš sovražnike in namečkoma še alarme, eksplozivna telesa ter dokaze. Ja, dokaze. Saj si vendar detektiv, aneda? Zbiranje bremenilnih zadevščin, kot so dokumenti in tihotapska roba, je pomembna postranskost. Vsaj če želiš odkleniti celoten komplet opreme in osvetliti ozadje. Našteto poskrbi za to, da je tempo v Hardlinu počasnejši in bolj premišljen kot poprej, s tem pa vsekakor bolj svež.

Šale o policajih

Načeloma tak spremenjen pristop deluje – do takrat, ko ne več, kar se zgodi po nekaj epizodah. Samotarsko kampanjo skupaj s prologom tvori enajst delov, ki trajajo nekako za en in pol Call of Dutyja, s čimer označujemo kvoto šestih ur. Količinsko gledano pripomb nimam, saj štorija poskrbi za kopico preobratov, sprememb okolja in moralizirajočih dialogov. Ej, to je za pet Bad Boysov streljanja, šunjanja in mačističnih policijskih dovtipov! Na papirju ni slabo. A problem je v kvaliteti in pestrosti te vsebine.

Ko se otreseš presenečenja nad kvaliteto govora ter količino dialogov, se zaveš, da je scenarij prežvečen in poln neposrečenih šal. Visceral ima zvrhano mero dobrih oblikovalcev, ne pa piscev, ki bi iz Hardlina znali napraviti napeto policijsko pripoved. Predvidljivi klišeji ter stereotipi se grmadijo iz minute v minuto in tam od polovice kampanje dalje bo stvar zanimiva le še tistemu, ki v življenju še ni gledal filma z ameriškimi policisti. Skratka, nikomur. Dogajanje je takisto neprepričljivo, če imaš količkaj pojma o tem, kakšno je policijsko delo v resnici. Mendoza s kolegi pospravi več ljudi kot mehiški mamilarski karteli v vsem letu!



Kar se vozil tiče, daleč največ časa preživiš v avtekih – bodisi kot dirkač, bodisi kot sovoznik, ki maha z orožjem, saj je preprostih vozil na kartah največ. Le pri helikopterjih res dobiš tisti stari pridih absurdnih zračnih akrobacij iz Bojišč.



Ampak za igro je bolj kvarno dejstvo, da se Hardline tudi igralno ne razvije dovolj. Večino novitet, kot so aretacije, preizkusiš v prvi uri. Kasneje se polastiš denimo še kavlja z vrvjo, s katerim plezaš na strehe stavb, in min z laserskim prožilcem, s katerimi postavljaš pasti. Na spisku orožij je dosti brzostrelk, pištol in pušk. A ker sledijo realnim izvedenkam, vsa delujejo na bolj ali manj enak način. Zato se pristop skozi igro ne spremeni. Malopridneže polagaš na venomer enak način, saj vsi od kraja nate reagirajo identično! Kje so zakrknjeni kriminalci, ki bi se jim ob kriku "POLICIJA!" dodatno strgalo? Kje so z drogami nafilani oboroženci, ki ne trznejo ob zadetkih taserjev? Nemara naprednejši boj z rokami? Namečkoma so sovragi odzivni toliko kot speči aligatorji, saj te opazijo v snopu recimo dolžine pet centimetrov pred nosom. Zaradi tega je skrivanje neprepričljivo. In ko falota ukleneš, na tleh 'zaspi', namesto da bi se drl kot jesihar in opozoril soborce. Kristus.

Veri bed bojs

"Mene zanima linija, kaj mi utrujaš s kampanjo??" Zato, ker nisem prepričan, da je multiplayer kaj boljši. V nasprotju z Mendozovimi dogodivščinami te namreč Hardlinovi množični nalinijski boji v prvi sekundi spomnijo na Battlefielda 3 in 4. Pozdravijo te zelo domači zvoki ratatanja avtomatov in zamolklega bobnenja eksplozij iz daljave, ki ti jih v uho ostro buta odličen igrin zvok. Pa dim strmoglavljenih helikopterjev in zrušene stavbe. Saj sem tu ravbar ali žandar – zakaj imam torej občutek, da sem padel v katero od sirskih mest? Zato, ker je Hardlinov multi preoblečena vojna iz Battlefielda 4, samo s pol manjšim spiskom orožja, ker policisti in kriminalci ne skačejo okoli s težko raketno artilerijo. To zvečine izpade točno tako klavrno in neposrečeno, kot se sliši.

Kleč Battlefieldov je bil vselej širok arzenal, tudi vozil, kjer si našel tanke, jurišne helikopterje, reaktivce in topništvo. V Hardlinu sta višek zrakomlat s težko strojnico in silno oklepljen terenec z minigunom na strehi. Posledično bitke nimajo tistega udarnega vtisa od prej, kjer so ti protioklepne granate letele mimo ušes in si visoko nad seboj opazoval smrtni ples letal ter helikopterjev. Ne pravim sicer, da boji niso več množični. Ker v klasičnih igralnih načinih strežniki še vedno prebavljajo do 64 igralcev, znova naletiš na totalen kaos krogel iz vseh mogočih smeri. Toda v primeri s prejšnjimi Battlefieldi pogrešam monumentalnost. Po drugi plati je streljanje pretirano glede na to, kar bi pričakoval od trka swatovcev in mamilarskih tihotapcev. Oboji nosijo v rokah lučalnike granat. Ampak dobro, tega ne zamerim, ker je fajn moška fantazija. Bad Boys in to.

Idealno bi bilo, če bi znal špil prikrajšanost na strani opreme nadomestiti s čim novim. Vendar tega ne stori zadostno. Najuspešnejša sveža igralna modusa sta blood money in heist, ki se tičeta kraje cekinov. V prvem primeru obe strani nosita bankovce iz najdene pralnice denarja, v drugem pa skušajo nepridipravi izmakniti vsoto iz banke, kar jim hočejo agentje preprečiti. Heist zahteva dobro moštveno uigranost na strani cefizljev, dočim je odlika blood moneyja pestro, hitro spremenljivo stanje na bojišču. V teh dveh modusih dobiš občutek, da bi Hardline lahko deloval kot ravbarsko-žandarski odvrtek Battlefielda, saj sta zabavna in imata pravšnjo mero bojiščne srboritosti. Nakar trčiš na vse ostale neumnosti.

V lisicah

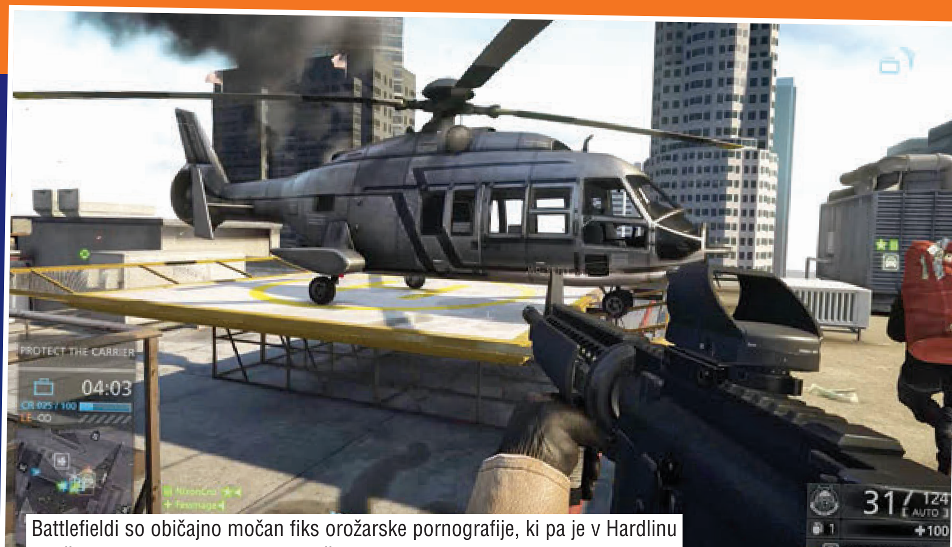
Preostali debitantski načini so zanič. Crosshair in rescue sta posebni žverci za dve ekipi s po petimi igralci. V obeh je treba reševati talce ali VIP-osebe in obema zavda dejstvo, da zanju avtorji niso ustvarili namenskih kart, marveč se odvijata na kosih ozemelj za druge načine, kar izpade površno. Zato ju skorajda nihče ne igra. Še večja komedija je hotwire, v dobrem in slabem smislu. V dobrem prvo uro, kajti tu kriminalci kradejo avtomobile in z njimi bežijo, pri čemer prihaja do nenehnih naletov. In v slabem po tem, ker poguntaš, da je špilanje brezciljno in neuravnoteženo, saj ti igra prehitro dodeljuje točke, če se zgolj v krogih preganjaš po karti gor in dol. Ja. Posledično vsi igrajo blood money in heist oziroma starejša conquest ter ekipni deathmatch.
Tudi tu ne najdeš toliko igralcev, kot jih je bilo na štartu v trojki in štirici. Bodisi ljudi tematika ne privlači, bodisi jih odbija slaba uravnoteženost. Krepela kot doslej odklepaš z igranjem in so pospravljena v štiri poklice, ki so na moč podobni onim iz predhodnika. Operator je soldat in nosi jurišne puške; mechanic nalik inženircu vihti metalec granat; enforcer tovori šibrenice in balistični ščit; dočim ima professional vlogo snajperja. Toda v Hardlinu je izbor pihalnikov omejen glede na posamezen poklic, ki ima na voljo le okrog deset izvedenk, trikrat manj kot v BF4. Predvsem pa najeda, da so začetna orožja podhranjena v primeri s tistimi, ki jih odkleneš. Taka šibkost na začetku v Battlefieldih ni ravno pravilo.
Za konec moram pobentiti še nad Battlelogom – vmesnikom, skozi katerega zaganjaš tako kampanjo kot iščeš igre na liniji. Z izborom strežnikov in filtrov za brskanje po njih ni težav, kajti nastavljaš lahko čuda stvari ali izbereš samodejno iskanje. Med strežniki so kajpak namenski (dedicated). Težava je v naravi Battleloga, ki je tudi v svoji tretji inkarnaciji spletna stran. Namesto da bi se te stvari izvajale v igri ali nemara v Originovem vmesniku, se je treba ubadati z zunanjo spletno aplikacijo, ki je počasna in ji vsak mesec poteče veljavnost brskalnikovega vtičnika. Kdor je skonstruiral to reč, si zasluži taser v vamp.

TO JE ROP!

Edina reč, ki jo lahko Hardlinovemu multiplayerju štejem v dobro, je stabilen izid – precej stabilnejši kot štirkin. A to je klavrna tolažba ob dejstvu, da gre v celoti gledano za pomanjkljiv in neuravnotežen naslov, ki ga niso dovolj resno zastavili. Ima kup zanimivih idej, od pripovedništva in aretacij v kampanji do zabavnih načinov blood Money ter heist na liniji. Vendar nobena ni v celoti realizirana. Zaradi vsesplošne površnosti se gradniki ne sestavijo v dobro igro, ki bi bila vredna polne cene, ki jo zanjo zahtevajo.
Ker gre vendarle za Battlefield, v katerega EA vselej zmeče ogromno denarja, v Hardlinu nekaj igralne vsebine vsekakor je. Z njim se da nekaj časa zabavati tako samotarsko kot v več. Toda ko ga postaviš ob bok konkurenci, najbolj njegovima bratoma trojki in štirici, izpade kot rop cekinov iz naših denarnic. Mar bi ga napravili kot dodatek za BF4 in imeli res hudo razširitev. Ali pa kot samostoječ policijski špil, namesto da so ga šli zavoljo molže imena tlačit med Battlefielde, kamor se slabo vklopi. Tako pa se v dajavi slišijo sirene, ko bad boysi prihajajo krast EAjev renome. Whatcha gonna do when they come for you, EA?

Aggressor ***je mož postave, ki pomaga ostarelim čez cesto in postreli dvajset roparjev na uro.***

69 **niziška pripoved ✔ modusa blood money in heist ✔ aretacije in tiholazenje ✔ fajn podoba in zvok ✔ množično pokanje ... ✔ ... a ne tako dobro kot prej ✖ plitva kampanja ✖ slaba pamet ✖ ponesrečeni večigralski načini ✖ neuravnoteženost ✖ visoka cena za dobavljeno ✖ Visceral / EA**



Battlefieldi so običajno močan fiks orožarske pornografije, ki pa je v Hardlinu spričo omejene tematike ni tako občutiti. Vozila so 'dolgocajtna civilna', kot je tale helikopter. Vsaj med krepeli najdeš kup zlikovskih uličnih brzostrelkic.





Ko nepridipravi takole dvignejo roke kvišku, se za trenutek celo počutiš kot palicaj. Moraš jih vkleniti ali imeti pod stalnim nadzorom, sicer spet potegnejo pištolo. Spodaj je telefon-poševnica-termalni daljnogled, s katerim označuješ sovražnike.



Hotline Miami 2:

Medijska podoba floridskega mesta Miami je idilična. To je subtropski raj, kjer se na najboljši način mešata latinoameriška in belska kultura. Kjer bele plaže obliva smaragdno morje in prši po perfektnih nogah mičnih deklin ter long dongih postavnih črnolascev. Kjer v zmesi koktejlov in drog ni nedostopen noben greh. Tam so še zločini videti kul, kaj šele preiskovalci, kakršen je Horatio Caine iz CSI: Miami. No, v daljavo zreči Horacij je le potomec kultne TV-serije Miami Vice, ki je med 1984 in 1990 kazala preganjanje zločincev iz premožnih četrti. Detektiva v njej sta vozila ferrarija testarosso in dirkala z gliserji, kajti številne miamijske bogataše so pač lahko branili le premožni policisti!

Vse to so kulise, ki skrivajo umazano resnico. Miami so v osemdesetih in prvi polovici devetdesetih let minulega stoletja preplavili narkotiki. Tedaj je milijonsko mesto postalo ustje za dostavo kokaina v Združene države, kamor so ga vozili iz Kolumbije, Peruja in Bolivije. S tem je prišel val kriminala. Naj je Will Smith malo kasneje še tako zavzeto lajnal "Bienvenido a Miami!", je neovrgljivo dejstvo, da je količina umorov, posilstev in ropov v omenjeni dobi nesluteno porasla.

V igrah si to mogel pred leti izkusiti v Grand Theft Autu: Vice City, ki se je odvijal leta 1986 in se naslanjal na filme s tematiko drogeraškega nasilja v Miamiju, recimo na Brazgotinca. Predlani pa v neodvisnem, brzinsko arkadnem, od zgoraj gledanem 'simulatorju umorov' Hotline Miamiju, ki je po razvpitosti in uspehu zdaj dobil bojda edino nadaljevanje. Po besedah švedskega dvojca Denis Wedin + Jonatan Soderstrom, ki sta ves Dennaton Games, je to nepreklicno zadnji del. Škoda potemtakem, da ni boljši ...



Želeli so mi vzeti medvedka in mi polomiti kolena. Niso imeli šans. Samo tega ne vem, kdo je ta Car, h komur moram. Bržda nekdo, ki ga še nisem ubil ...

Idealna cesta iz rdečih opek

Oba Hotline Miamija sta arkadi, ki se osredotočata na staromodno esenco igranja – pravilno odzivanje v delcu sekunde. Pristop je enostaven. V pogledu od zgoraj nadzoruješ kriminalca, ki se giblje, mlati in strelja. Če golorok podre po tleh eno od barab, ki naseljujejo na mnoge sobe in hodnike ločene nivoje, ji lahko vzame orožje. Del zaloge orožij tvorijo hladna – železna cev, kij za baseball, nož in podobno –, ki se ne obrabljajo in so učinkovita od blizu, od daleč pa ne. Drugi del so strelna – pridušena pištola, šotganka, mitraljez, bruhalnik ognja in tako dalje. Ta so efektivna tako od blizu kot daleč, a imajo dodobra omejeno zalogo streliva.

To so praktično vsa orodja, da v prščih šestnajstbitniško pikslaste krvi do zadnjega ugonobiš vse tolovaje na danem nivoju. Skozi poboje iščeš idealno pot, da bi stopnjo čimbolj učinkovito dokončal v čimkrajšem času. V zameno dobiš rezultat in črkovno oceno. Tako zasnovo podpira dejstvo, da so sovražniki ob vsaki oživitvi razpostavljeni enako. V prvo seveda ne gre in špila sta močno nagnjena k temu, da posamične nivoje odigraš znova z drugimi liki in maskami zanje, ki jim dajo drugačne sposobnosti.

V vsakem primeru boš crknil ducatkrat, ne, stokrat, ne, tisočkrat, ne, več tisočkrat. Postavil si se za milimeter napačno – mrtev si. Pri merjenju v 360-stopinjskem krogu, pri čemer sta enako učinkoviti miška in desna gobica na joypadu, si ciljal trohico preveč na eno stran sovraga – mrtev si. Nisi pravočasno zamenjal orožja – mrtev si. A nič ne de, kajti smrt je vtkana v trzalno esenco igranja. Skozi umiranje spoznavaš okoliš in razporeditev sovragov ter načrtuješ zmikljivo idealno pot. Na srečo te v dvojki manj zafrkavajo hrošči in čudnosti, ki jih je v enki pred zaplatami kar mrgolelo, čeprav to ne pomeni, da je igra brez njih.

Ne tako kot prej

Hotline Miami 2 prinaša več novosti. Nivoji so zdaj bolj raznoliki. Ponekod študiraš patruljne poti, drugod delaš močno odprt masaker ali se osredotočaš na ždenje v skritih kotičkih, od koder napadaš, ko se kdo približa. Predvsem pa so večji. Medtem ko je bil prvenec niz intimnih obračunov v ozko odmerjenih gručah sob in hodnikov, dvojka prizorišča poveča do te mere, da jih razširjeno gibanje kamere ne pokrije. Prav tako so zdaj na sporedu zunanja območja.

Sveže so nadalje džungelske vojaške stopnje, kjer si krepelo izbereš vnaprej. Ko ti zmanjka streliva, moraš najti zaboj z njim, ki pa orožje napolni le do neke mere. Poleg tega v džungli vihtiš neodvrgljiv nož. To pomeni, da nenehno kolebaš med streljanjem in zabadanjem, odvisno od tega, kje si in kdo te ogroža. Spet drugod nadzoruješ dva ubijalca naenkrat, pri čemer eden strelja in drugi reže z motorko. Je malo nerodno, a vzdušno in masaker je še bolj epski. Določeni sovražniki so po novem občutljivi le na nekatera orožja. Morilci, ki jih lahko izbiraš, pa so samosvoji po veščinah. Eden zna delati prevale, drugi ne usmrčuje, temveč onesvešča, tretji razfukava z navadnimi udarci.

***Sneti** stoji pred vrati in se dere "Say hello to my little friend!" A ne misli na puško!*

62 **hiter, vznemirljiv arkadni masaker ✔ nezanemarljiva količina novosti ... ✔ ... ki pa srži ne dopolnijo najbolje ✖ napredek tudi pri frustraciji ✖ postane monotona ✖ zblojena pripoved ✖** Dennaton / Devolver Digital



Napis na spodnjem delu slike boš videl ničkolikokrat, zato je nadvse blagodejno, da je reštart instanten. Včasih dejansko umreš po večkrat na minuto.

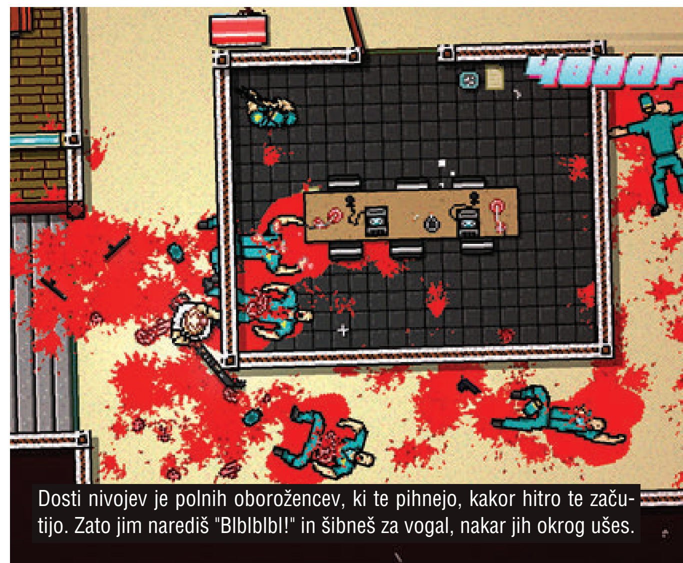


Takihle stripovskih vmesnih sekvenc je kar dosti. Ker se ne vklapljajo dobro v siceršnji podivjani tempo, je v redu, da jih lahko sceloma preskočiš.

Wrong Number



Eden od tvojih kriminalcev je sposoben vihteti dvoje strojnic naenkrat. Šele ko ju izprazni, ju odvrže in pobere eno od orožij, ki so jih izpustile kanalje.


Dosti nivojev je polnih oboroženцev, ki te pihnejo, kakor hitro te začutijo. Zato jim narediš "Blblblbl!" in šibneš za vogal, nakar jih okrog ušes.

NA ŽIVLJENJE IN SMRT

Tipična bojna situacija v Hotline Miamiju 2 je takale. Sem na hodniku in vidim, da se po treh bližnjih sobah sprehajajo oboroženi in neoboroženi težaki. Furijasto uletim v prvi prostor, in sicer tako, da vrata na poti noter lopnejo po glavi tipčka, ki blodi naokoli. Model omamljen pade po tleh, jaz pa stečem do njegovega kolega in ga s pestjo ruknem na gobec. Vzamem mu palico in z njo do smrti potolčem oba nesrečneža. Okej, čas za naslednjo sobo. V njej so trije suroveži, od tega dva nosita strelno orožje. Grem do vrat, loputnem enega od njih, se za trenutek pokažem med vrati, da me ostala dva zagledata, in se umaknem za zid. Ko priletita na hodnik, vsakemu podelim en dobro merjen, smrtonosen udarec s palico. Pok, pok. Tedaj palico zamenjam za puško in ustrelim v fris malopridneža, ki se je zbudil iz nezavesti. Ampak zdaj imam problem, kajti šus sta slišala oboroženca v tretji sobi. Dotična prišibata na plano. Enemu nafilam čreva s svincem z razdalje, toda ko se pred točo krogel iz mitraljeza umikam v sobo, spregledam, da je ena od sten steklena. Metki razbijejo šibe in me spremenijo v rdečo fresko na tleh. Črnina. Restart. Zdaj bom bolje vedel, kako in kaj. Preostane le, da se gibljem po programu in da ne delam napak, kajti ob odsotnosti vsakršnega merilnika energije in moji krhkosti domala vsaka pomeni crkot. Tak je bil prvi Hotline in taka je dvojka, ki zelo očitno streže tistim, ki so zamojstrovali enico. Je še bolj zajebana in po koncu odkleneš težki način, ki res ni za nikogar, ki ne preigra Ikaruge z eno roko.

Več ni nujno bolje

Formalno gledano sprememb ni malo, a mnenja sem, da večina ni blagodejna. Povečanje nivojev močno oteži efektivno nizanje kombinacij za visok rezultat. Pogoste smrti zaradi razburjenih kanalj, ki te usmrtijo izven vidnega polja ali kot furija priletijo nadte iz slepega kota, pa so izredno zoprne. Hotline 2 je definitivno zelo težek špil z eno samo zahtevnostjo, 'zajebano', namenjen predvsem mojstrom enice.

Novosti se udarijo s filozofijo direktnega masakratorskega pristopa in spremenijo poudarek. Zdaj so strelna orožja bistveno važnejša, s hladnimi pa se pretežno skrivaš za zidovi in kot v kaki šunjačini, kar HM2 ni, presenečaš tipčke, ki navalijo na tvojo zadnjo znano lokacijo. To je navzkriž s konceptom dajanja točk in ocene za kar najbolj neprekinjeno nizanje smrti. to daj ven, ker kasneje dejansko isto povem se enkra. In resda je pohvalno, da si po končanem špilu deležen (še) težjega modusa z manj občutljivimi sovražniki ter odstranjenim zaklepanjem tarč. Vendar tokrat ne dobiš čisto novega lika. Takisto ni poskrbljeno niti za osnovni sodelovalni multiplayer – ne na teh nivojih, ne drugod. Večigralstvo bi bilo poštena nadgradnja enice in bi bolj upravičilo ceno 15 evrov kot razširjena zgodba, stilistično odlična pikslasta grafika ter udarna sintetizatorska glasba, ki melodije in tempo krasno prilagaja akciji.

Razočaran bo tudi, kdor je pričakoval bistvenejše posege v enostavno igralno srž. Ne moreš denimo tiholaziti, trkati, da bi privlekel pozornost, laziti skozi razbita okna ali razstreljevati sten. Nobenih skrivnosti ni v okolici, skoraj ničesar si ni moč ogledati ali iz opcijskih zapisov tkati skrite pripovedi. Strel, mlat, skriv za oviro – to je to. Zaradi tega se začne nadaljevanje, ki je s sedmimi do devetimi urami daljše od prvenca, kmalu pretirano ponavljati. Simpl nadzor in smisel sta na dolgi rok cokla, saj se igranje ne razvije. Ravbarjev je le nekaj vrst, kot so strelec, udarjalec, debeluh in pesjan, šefov znova manjka in okolica postane nezanimiva. Ko čez več ur delaš skorajda isto, kot si na začetku, se ti kljub vsemu krvobrizgu zazdi, da mečeš čas proč. Primerjava s kako drugo strelsko arkado, na primer vesoljskimi šuterji, ni na mestu, saj je tam več raznolikosti in dlje živiš.

WTF?!

Enak vtis polsmiselnosti dobiš ob zgodbi. V prvencu smo spremljali nekega neznanca, ki pobija zlasti pripadnike ruske mafije in polzi v goltanec norosti. Pri tem nikdar ni bilo jasno, kaj se v resnici dogaja, saj je igra uporabljala 'nezanesljivega pripovedovalca' – takega, ki mu ne gre zaupati, ker je preveč subjektiven. Tudi zato je bila druga pot skozi igro z novim likom z zgodbenega stališča zanimiva, saj je predstavila nove zorne kote.

Če si mislil, da je bila eničina pripoved nejasna, odbita in zblojena, čakaj, da izkusiš tole. Pripoved se odvija tako pred Hotline Miami 1 kot po njem, pri čemer spremljamo kar trinajst oseb, ki so tako ali drugače povezane s protagonistom(a) izvirnika. Ne le, da je teh zornih kotov preveč za vsakršno koherentnost, brez repa in glave so nametani po prostoru in času. V enem trenutku spremljamo prizadeteža, ki snema morilske filme in se mu zmeša, nato smo v džungli s soldati, potem na sodišču, policijski postaji, brlogu maskiranih morilcev ... Prav kokainsko zblojeno vse skupaj in nekaj zadovoljstva mi je prinesel le žalobni iztek, kjer sem doumel, da bi rada avtorja po zverinskem klanju vzbudila občutek žalosti. Zlasti nejevoljen pa sem, ker zaradi večjega poudarka na raztrančirani, polsmiselni štoriji ni več tako prostega izbiranja likov in opreme. Mislim, da zamenjava ni ugodna.

Pozor, karteli!

Hotline Miami 2 je igra nasprotij. Je bliskovito hitra, trzalna in polna smrti, a hkrati do neke mere taktična in miselna. Je natančna, a hkrati ohlapna, saj se zaradi nekoliko dinamične fizike dogajajo nepredvidljivosti. Je zahtevna, a hkrati lahka, če se napiflaš ustroj nivojev in si obdarjen z dobrimi refleksi. In ima kar precej novosti, ki se povečini slabo vklapljajo v igralno bistvo. Kakor pri mestu Miamiju so pod črto nekatere reči nadvse privlačne, še zlasti, če si nagnjen k risankastim masakrom oziroma se ti zdi, da bi morali Breivika razglasiti za narodnega heroja, tragedijo v Columbinu pa imaš za lep odsev ameriške obsedenosti z orožjem. A tisto, kar se skriva za fasado, je lahko precej neprijetno. Zato je nujno, da si avanturist in da se zavedaš, da sem potuješ na lastno odgovornost!

Zombie Army Trilogy





Trilogija še bolj kot prejšnja dela obiluje z absurdnim raztelešanjem. Ude je moč odstreliti, ne izostane pa niti Sniper Elitova rentgenska kamera, ki pri zadetkih pokuka pod kožo. Toda pri zombijih ne izpade tako brutalna kot običajno.

Ameriške in sovjetske sile so nas obkolile, Herr Führer," je v bunkerju globoko pod Berlinom čemerno razlagal general Krebs, "in bodo predvidoma čez dva dni vdrle v predmestje Berlina."

"Ni problema, Steinerjev protinapad jih bo ustavil," je odmahnil brkati diktator. "Steiner," se je obotavljal Krebs, "Steiner ..."

"Steinerju ni uspelo zbrati dovolj sil za napad in ni krenil v ofenzivo," je dokončal general Jodl.

Hitler je tresočih rok snel očala in izdavil: "Vsi razen Krebsa, Keitla, Jodla in Burgdorfa naj zapustijo sobo." Ko so se vrata naposled zaprla, je zarohnel: "TRISTO KOSMATIH RUSOV, ČE JIH NISTE VI SPOSOBNI ZAUSTAVITI, JIH BO PA PLAN Z!"

"Oprostite, moj Führer, toda Plan Z je nevar ..." Krogla skozi čelo je na hitro ustavila generala Krebsa pri ugovarjanju. Ostalim ni bilo do nadaljnjih komentarjev.

"Schnell, zaženite Plan Z!"

Vsenaokrog mrtvaki

"Moje ime je Karl Fairburne. Sem izkušen ostrostrelec in agent ameriške tajne službe OSS. Aprila 1945 so me poslali v Berlin, da bi pred njegovim padcem v sovjetske roke tamkajšnje nacistične znanstvenike zajel v imenu Američanov." Možakar prisluhne. "Samo trenutek." Skozi vrata nenadoma vdre nagnusno nagnit nemški soldat, ki mu čeljust prav nečedno visi do pasu. Karlo mu s puško gladko odpihne čeber, da curki krvave brozge napravijo malo imitacijo Robovega vodnjaka. "A kakor vidite, nisem naletel na običajne nasprotnike. Hitler je v obupu sprožil svoj okultni Program Z, ki je vse spremenil v hodeče mrtvece."

"Povsod iz tal vstajajo gnusobe in se v trumah vlečejo proti meni. Večina jih je počasnih, toda žal imam zelo redko na voljo mitraljeze ali metalce granat. Niti običajne brzostrelke niso kaj prida učinkovite. Zato se jih moram zvečine odkrižati s snajperico, kar v gneči terja res veščе zadevanje v glave! Srečoma imam za pasom dosti eksploziva, od ročnih granat do ..." Nenadoma v sobi zadaj močno poči. "No, tole je bila bomba presenečenja, nastavljena na zadnja vrata," Karlo zadovoljno pogleda kupček ožganega mesa. "Včasih mi zveri pustijo toliko predaha, da razpostavim pasti."

"Toda zvečine gre za boj na nož, čisto drugače kot proti človeškim sovražnikom! Zombiji naletavajo v trumah, še posebej tečni pa so elitni stvori. Oklepljeni, tisti, ki z dinamitom tečejo blisk in te hočejo vreči v zrak, ter hodeči okostnjaki. Nekateri znajo celo nagniti še vedno držati mitraljez v rokah! Tudi nemrtve snajperje z raketnimi nahrbtniki sem srečal." Iz daljave se zasliši predirljiv grgrajoč krik, kot bi prišel iz trikrat prerezanega grla. No, saj tudi je. "Jebenti, spet gre zares," se priduša Karl in repetira mavzerico.

V tretje gre v glavo

Zombie Army Trilogy gradi na prvih dveh Zombijskih armadah, ki sta izšli kot dodatka za tretjeosebni streljanki Sniper Elite V2 in III. Obe prejšnji armadi vsebuje, kar pomeni dve kampanji polaganja zombijev širom Berlina in okolice. Trilogija doda tretjo, enako dolgo, in za nameček še hordni način, kjer se braniš pred vse večjimi navali beštij. Zraven spadajo štirje novi ženski liki, ki se pridružijo poznani moški četverici od prej. Veterani bodo pak veseli neštetih izboljšav, na primer močnejše brce, s katero je moč nemrtve na tleh obglaviti. Takisto opaziš nekaj novih stvorov, kot so demoni.

Slabost igre ostaja pomanjkljiva raznolikost, tako pri okolici kot zverjadi in tempu. Elitni mini- in velešefi sicer akcijo pošteno razgibajo in špil ni lahek. Odurneži so neizprosni in sekvence ogromnokrat ponavljaš, pri čemer ti jo zagodejo občasno slabo postavljene shranjevalne točke. Toda dogajanje gre zvečine po enakem kopitu – položiš eno trumo in napade druga. Hitro vidiš vsa orožja, saj med njimi ni futurističnih kot v callofdutyjevskih zombijih, takisto ne veščin kot v Killing Flooru. Pripoved ni omembe vredna. Špil v samotarstvu za silo rešuje srhljivo vzdušje z odličnim zvokom. A naslov je pretežno namenjen igranju v četvero!

Za dotok soigralcev poskrbi hitri iskalnik in solidna obljudenost na liniji. Tu suspenz sloni v glavnem na kritju hrbta, saj moštvenih naprednosti v slogu Left 4 Deada ni. A je že to večinoma dovolj, ker je morje mesa res nepregledno, lokacije pa z več smermi vpadov dobro zastavljene za kameradarski boj. Kot gnili mesnatež žal ne moreš igrati.

Špil na Steamu velja polno ceno in če si novinec, je v redu krvava zabava z dovolj vsebine. Če pa prejšnje dele že imaš, zahakljaj znižanja, saj se samo za novosti ne splača plačevati na polno.

Aggressor krvoločno rešeta najbolj idealne nasprotnike vseh časov: naci zombije.

72 srhljivost ✔ nagravžnost ✔ težavnost ✔ dober moštveni duh ✔ ponavljajoče se scene ✖ malo različnih sovražnikov, orožij, okolic ✖ tečne shranjevalne točke ✖ Rebellion



Igralno naravo klanja označuje zbiranje pik, saj si v maniri shoot'em upov z zaporednimi zadetki in headshoti višaš točkovni faktor.



Karlo na sliki je eden od osmih likov, s katerimi je moč deratizirati Nemčijo. Vendar nimajo igralnih samosvojosti in so kozmetika.

Sid Meier's Starships

Aggressor gre tja, kamor ni šel še nihče … in ga zakoljejo pirati.

60 nadgrajevanje ladij ✔ pasja torpeda ✔ hitro priučljiva ✔ v redu za mimogrede ✔ plitkost ✖ neuravnoteženost ✖ brez večigralstva ✖ hroščatost ✖ Firaxis / 2K Games

Igre z imenom Sida Meierja so običajno hvalospevi človekovi radovednosti, svobodi in iznajdljivosti. So ode težnji po pustolovščinah, denimo Pirates, in zavojevanju novih dežel, na primer Colonization. In kaj buri domišljijo v tem smislu bolj kot temina vesolja?
S Civilization: Beyond Earth se je Meierjeva Civilizacija osvobodila spon Zemlje in pogledala ven, na en tujski planet. S strategijo Starships gre še dlje – proti neznanim osončjem z mnogimi tujskimi planeti. A kar se sliši kot mokre sanje civilizacijskih raziskovalcev, se izkaže za dokajšnje razočaranje. Še preden se namreč igre lotim podrobneje, moram poudariti, da gre v osnovi za tablično reč za ipad. To je v PC-verziji boleče opazno na premnogih koncih.



Galaktični zemljevid tudi v največji, epski velikosti obsega le nekaj ducatov osončij. Igra je pač bolj namenjena nekajurnim, ne nekajdnevnim podvigom.



Pokuk v laboratorij najbolj odraža tablično naturo, saj je tehle devet tehnologij vse, kar raziskuješ. Oziroma še to ne, ker je denimo 'cloaking' dosti brezvezen.



Taktični spopadi so luštni in akcijska kamera ti eksplozivne zadetke približa v animacijah. Bi bilo pa v redu, če bi se bojišče osvobodilo dvodimenzionalnosti.

Nedeljsko osvajanje

Starships je potezna vesoljska strategija vrste 4X (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate). Pred teboj se razprostira karta z osončji, na katerih čepijo stebri imperijev. To so mesta in industrijski centri, ki bruhajo surovine – energijo, material, hrano … Seveda jih lahko vsako potezo nadgradiš, da izvržejo še več stvari, in postaviš kako čudo (wonder) z bonusom za vso galaksijo. V laboratorijih raziskuješ nove tehnologije za medzvezdne križarke, denimo močnejše torpede ali ščite. Vse skupaj je dokaj preprosto, brez razvejanih dreves in le s slabim ducatom različnih možnosti.
Osončja si pripojiš tako, da na njih s svojo vojaško floto izpolnjuješ raznorazne kveste. Bodisi domorodcem tečnarijo pirati, bodisi so pirati sami. Kakršnakoli naloga je, špil takrat prestavi v drug igralni način, potezen taktični boj. Ta je zelo podoben seriji X-COM, saj svoje barkače po ploskem bojišču premikaš eno po eno proti nasprotniku, prožiš kanone in usmerjaš torpede, ki so ena lepih kapric v bitkah. Spopadanje je osredotočeno na kritje, saj je naokrog posejano dosti asteroidnih pasov in vsemirske nesnage, ki kvari laserske snope. Rušilci tako švignejo iz 'zaklona', malo postreljajo in se umaknejo nazaj. Posadke pri tem nabirajo izkušnje, namečkoma pa jih vsako posebej nadgrajuješ z motorji, senzorji in ostalim.
Ko imaš pod sabo več kot polovico prebivalstva v galaksiji, je igre konec – vsaj ob privzetem zmagovalnem kriteriju. Razen tega je na voljo še nekaj vojaških in tehnoloških, a v bistvu vsi od tebe zahtevajo, da se raztepeš po čimvečjem področju. Do šest nasprotnikov kajpak tega ne gleda mirno, zato te s protestnimi notami pošiljajo v tri krasne. Pri enostavni diplomaciji bi izpostavil le eno zanimivo možnost – več računal se lahko nepovratno združi v eno veliko frakcijo, kar utegne pokvariti dan.

Izgubljen v črnini

Slog Starships je pobran iz Beyond Eartha in glavni akterji so pravzaprav vodje od tam. Špil je z večjim strateškim bratom tudi tesneje povezan, saj lahko z BE odkleneš nekaj igralnih možnosti v Starships, med drugim začetne afinitete. Te dodajo bonus ali dva, podobno kot izbira ene izmed osmih frakcij. A bolj ko se v igro spuščaš, bolj vidiš, da je vse to brez pomena, saj je moč špil enostavno zmagati z osnovnimi prijemi. Starships je očitna žrtev poenostavljanja. Močno mu zavda, da upravljaš le z eno floto. V posamezni potezi sicer lahko premeri precejšnje območje, toda igranje izgubi ogromno strateškega potenciala, ki ga prinaša kombiniranje flot. Po drugi plati v boju najeda neuravnoteženost orožij, na primer napadalnih ladjic, s katerimi lahko povsem preplaviš bojišče. Živi nasprotniki bi se znali na takšne napade prilagoditi, a kaj, ko večigralstva igra ne pozna v nobeni obliki. Niti vročega sedeža, torej izmenjavanja za eno tipkovnico!
Sid Meier's Starships ni švoh, dokler ga imaš za tablični špil, saj je podobno kompleksen kot tamkajšnji naslovi. Ni čisto zanič in ima več prebliskov, kot je navdušujoča rast flote. Za bežno kratkočasenje ali začetnike v žanru je zato znosen. Pri tem na Steamu in ipadu stane 15 evrov, kar se ne sliši veliko. Toda če na tablici nima dosti konkurence, na PCju pogrne, ker je pomanjkljiv in slabo uravnotežen. Že po nekaj preigravanjih, to je nekaj urah, te prime, da bi ga postavil v kot. Zlasti, če si vajen količkaj bolj kompleksnih 4X-naslovov. Povrhu vsega se moraš otepati hroščev slabo izvedenega prenosa. To je po Beyond Earthu že drugo razočaranje z nalepko Sida Meierja. Bo čas, da se možakar spravi v red.



Največja odlika Starships je gotovo nadgrajevanje barkač, ki pred teboj iz malih korvet rastejo v bojne ladje.



Oceanhorn

Pogosto ugotavljamo, kako redki so posnemovalci Zelde oziroma njene izpopolnjene zmesi raziskovanja, pustolovljenja, boja in reševanja ugank. Neodvisniški Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas se brezsramno zgleduje po dotičnem Nintendovem nizu. Najbliže mu je Phantom Hourglass z DSa, s katerim si deli pogled od zgoraj ter jadranje po morju. Toda recept je preprost le na prvi pogled, saj Zelde pod kožo skrivajo nemalo kompleksnosti. Dvom je zato na mestu, zlasti ker gre za predelavo z jabolčnih naprav.

Pustolovščina se začne na idiličnem otočku. Fantič ugotovi, da se je oče odpravil tepst povodnega moža iz naslova, in se napoti za njim. Vejo v roki zamenja za bridko sabljo in jadrnica ga ponese čez širni ocean. Takoj pade v oko lična pisanost pokrajine in vodovja, ki dobro prikriva mobilniške korenine špila. Novopečeni junak raziskuje tematsko različna otočja, za katera mu povejo prebivalci. Plaže, gozdovi, led, ogenj – vse tipske pokrajine so tu in stikanje po njih vleče. Žal je jadranje med njimi razvlečeno in poteka samodejno. Vmes s kanonom nažigaš po hobotnicah, minah in sodih s priboljški.



Na koncu tematskih ječ obračunaš s šefom, kjer ne zaleže goli knofodrk. Ledeni kralj te zna zamrzniti, a mu zavdaš s stikali, ki vklopijo gretje.

Poleg zgovornih in podjetniških meščanov, ki mulcu za goldinarje prodajo robo ali ga pošiljajo po predmete, pobič seveda naleti na nepridiprave vseh sort. Ti segajo od špičastih tentaklov, ptic, mašinerije in grdinov do bljuvajočih podzemnežev. Klofanje je akcijsko in vsebuje jemanje tarč na muho ter kroženje okoli njih, blokiranje in odbijanje udarcev s ščitom. Čista Zelda. Po njeni tradiciji so običajni capini bolj kot ne kanonfutr, zato najbolj dogaja par šefov. Denimo gnusoba, ki ji moraš najprej posekati lovke in jo nato nahraniti z bombami. Te v slogu Linkove zapuščine omogočajo razstreljevanje zidov, medtem ko poba z



Pisanost najbolj pride do izraza na površju. Ni pa vse turizem, saj tudi tam postopajo zlobci. Tale kostko bo po premaganju odvrgel ključ.

ognjem topi led in sproža puščice v oddaljena stikala. Tudi uganke so torej docela zeldaste in so nameščene po temnicah. Žal pa je dizajn miselnih orehov večinoma nenavdihnjen, saj poba nenehno in nekolikanj rutinsko potiska bloke na stikala in špice ter išče skrinje s ključi.

Glavna pot skozi ducaturno avanturo je premočrtna, a dostikrat odtavaš in se bolje opremljen vračaš po pozabljene rdeče kristale ter koščke srca, ki zvišajo življenje. Junaku tudi avtomatsko rastejo nivoji, s čimer dobi večji tulec in malho za bombe ter urnejši čolnič. Svetla plat je tudi dopadljiva muzika, h kateri sta prispevala legendarni Nobuo Uematsu (Final Fantasy) in Kenji Ito, nenavadno veliki imeni za garažen izdelek. Oceanhorn tako ni le prijeten na pogled, temveč je tudi milozvočen.

Vidi se, da precej garažni avtorji nimajo toliko izkušenj in žmohta kot Nintendo s svojimi neverjetnimi oblikovalci. Boj, uganke, svet, dizajn sovražnikov, tempo – vse to zaostaja za tapravimi Zeldami. Po drugi strani pa so slednje prikovane na Nintendove sisteme, ki v Sloveniji niso zares priljubljeni, in izven njih klone ugledamo le poredko. Če bi rad torej na računalniku ali napravi, ki poganja iOS, začutil, zakaj je ta serija tako proslavljena in čarobna, Oceanhorn ni tako slab približek.

70 *Pomorski Kavbojc obstane v brezvetrju. Kje je čarobna taktirka?*
FDG Entertainment



V temnicah te pričakajo lahkotni miselni orehi. Tule moraš izstreliti puščico skozi ogenj, s čimer prižgeš ugasnjeno baklo in odpreš duri.

WHITE NIGHT

Bela noč sodi med pustolovščine in preživetvene grozljivke. Si brezimen junak, ki se leta 1938 po prometni nesreči zateče po pomoč v dvorec, kjer naleti na čudnosti. Na tebi je, da raziščeš preteklost po vsem sodeč uklete stavbe. Osamljen iz tretje osebe kolovratiš po zatemnjenem dvorcu, kjer v črnobeli podobi rešuješ uganke, slediš zgodbi in bežiš pred duhovi. Ter iščeš šibice, ki so eden ključnih elementov, saj z njimi razsvetljuješ prostore. Če odštejemo manko boja, igra precej spomni na prvi Resident Evil in zgodnje Alone in the Darke.



Ko si ugledal vodnjak, si zagotovo pomislil na kake bolj napredne uganke v stilu starega Residenta. Nak, žal so take francoskim razvijalcem Osome tuje.

Pustolovska plat je na žalost revna. Nekaj je pretikanja stikal in iskanja predmetov, večinoma pa prižigaš ter preusmerjaš svetlobne vire, torej lestence in kamine. S tem dobiš kakšno reč ali prostor očistiš duhov. Slednji so edini sovražniki, a ker ni orožij, hodniki pa so ozki, predstavljajo veliko nevarnost. Največkrat je pred njimi treba bežati. S stališča vzdušja je to v redu, saj te prežema bojazen. Toda špil je oblikovan preveč zoprno, da bi bil človek nad tem navdušen. Strahci te ugonobijo ob prvem dotiku in mnogokrat na cenen način. Nato romaš nazaj k nadzorni točki in si zlahka ob četrt ure napredka. Iztek igre je boljši, vendar do tja pošteno trpiš.
Dobra plat Bele noči je pripoved. Začne se nekam nejasno, a v drugi polovici štiriurne igre pospeši in ti s prispodobami da misliti. Zaključek je sicer predvidljiv, toda naokoli je mnogo dodatnih pojasnil v obliki skritih dnevnikov. Ti so napisani in poslikani izvrstno ter zanje se splača potruditi. Žal pa je slabosti pod črto več kot plusov in avtorji zapravili potencial. 15 evrov na Steamu ali v spletni trgovini playstationa 4 je za White Night zato pretirana cena. ***Besko***

Activision ● 15 EUR



Pri videzu so se razvijalci potrudili. Bela in črna barva se fino prelivata, hkrati pa je vse razločno in pregledno. Mar bi bili tako zavzeti tudi pri preostanku.

BELLADONNA

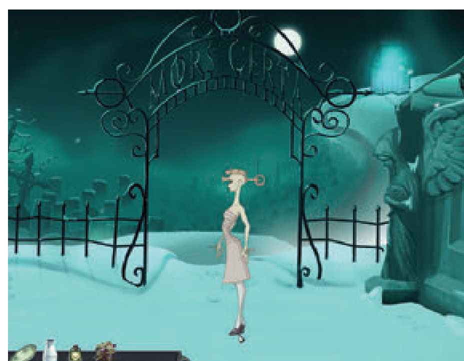
Šved Niklas Hallin je v svojo pustolovščino, ki govori o posmrtnih ostankih in nesrečni ljubezni, zamešal še nekaj Frankenštajna in Edgarja Alana Poa. Glavni lik, ki se prebudi v dvorcu doktorja Trauerschlossa, je namreč nekašen zombi ironičnih misli in kratkega krila. V glavi ji tiči ključ za navijanje in rada nadeva imena predmetom okoli sebe. Morda zato, ker svojega ne ve, in se sprašuje, kdo oziroma kaj je. Pri tem je govorka, ki ji je posodila glas, izvrstno zadela neprizadet ton samoizpraševanja.



Nadzor pozna le en miškin gumb. Deluje, a je pristop osiromašen. Toda Belladonna gradi na drugih prvinah, predvsem na odlično tempirani pripovedi.

Ročno izrisana prizorišča odlično ubirajo tanko mejo med srhljivostjo in pravljičnostjo, pri čemer pomaga občasen brizg črnega humorja. Mejne znanosti, poskusi z elektriko, zobniki in okolica laboratorija ozračje polnijo s steampunkovsko aromo. Vseokoli so razmetani listi dnevnika, ki odstirajo dogajanje pred preporodom. Ta nesrečni dnevnik je edini očitek, ki ga je moč vreči v brk tej simpatični igri, saj sta v sleherni sobi vsaj dve strani branja v slabo izbranem fontu. S tem, da zgodba prihaja le iz tega vira, saj ne srečamo enega samega človeka. Vendarle po mlačnem začetku zgodba pritegne. Razkrivamo ljubezenski trikotnik doktorja , njegove žene in hišne pomočnice.
Uganke so lahke in pustolovec se bo skoznje sprehodil v par uricah, pri čemer utegne mestoma bentiti čez namige, ki brez potrebe lajšajo že tako trivialne zagonetke. Če ima zadeva zarjavele vijake, ki jih ni mogoče odviti, v isti sobi pa je steklenička olja – je res treba, da podmazanje omenijo še v monologu? Obenem je vse skupaj docela premočrtno, zato Belladonno najbolje povzame beseda 'elementarnost'. Vseeno jo znajo zaradi zgodbe čislati tudi izkušenci. Kot večerni interaktivni film. ***Darquis De Sade***

Niklas Hallin ● 7 EUR



Pri ugankah si večinoma ne boš do krvi pogrizel ustnic. Kljub temu pa so kombinacije in rešitve zadosti domiselne, da dobri avanturisti niso ob ves užitek.

ZGODBE S PLOŠČE

Kavbojc ne objokuje smrti Terryja Pratchetta, enega najbolj pronicljivih piscev fantastike. Raje se spomni čudovitih trenutkov, v katerih mu je njegov obsežen opus spodbudil domišljijo in požgečkal komolec.

Tule prijazni striček sir Terry poseda s pujsom, poimenovanim po njegovi uspešnici Snuff. Bojda je za toplim nasmehom tlela jeza, zlasti v zadnjem desetletju. Jeza, ki je bila gonilna sila za pisanje.

Nekje tam daleč, znotraj enega od večdimenzionalnih sistemov, kupljenih iz druge roke, na astralni ravnini, ki ji po pravici povedano nikoli ni bilo usojeno seči med zvezde, vijugave galaktične meglice zadrhtijo, se razgrnejo … In glej … Veliki A'Tuin, želvak, se bliža.

To so znamenite otvoritvene besede prvega romana o Plošči (Discworldu) – svetu, ki počiva na hrbtih štirih velikanskih slonov, ti pa stojijo na želvi, ki pluje skozi vesolje. Tamkajšnje kronike popisuje nič manj kot štirideset romanov, za katere je sir Terence David John Pratchett prejel nešteto nagrad in viteški naziv. Po njem so poimenovali asteroid, vrsto želve in številne britanske ulice. A nikdar ni bil tako slaven kot denimo Rowlingova. Njegova dela so namreč manj dostopna. Da bi jih zares poštekal in ujel vse reference ter medbesedilnost, moraš biti načitan in razgledan.

Pravljice za odrasle

Ne, to ni literatura za mladež. Pratchett ni bralca nikdar podcenjeval, dočim je njegova lahkotnost navidezna. Takole je hudomušno komentiral stripe, prirejene iz njegovih del: *"Menim, da so stripi slepa ulica. Rad pišem za ljudi, ki znajo brati, ne da bi zraven premikali ustnice."* In pisal je rad, kar je razvidno iz gromozanske zapuščine. Nikdar ga ni gnal finančni uspeh, ki je bil zanj le posledica ljubezni do pisanja. Izdal pa je tudi po dve knjigi na leto. Slišiš, Martin?

Ni skrival navdušenja nad fantazijskimi in znanstvenofantastičnimi deli, iz katerih je rad črpal. Tudi kriminalke so mu bile pri srcu – od tod navdih za zgodbe o stražarjih najslavnejšega mesta na Plošči, Ankh-Morporka. Pogosto je potarnal, kako trnova je bila pot, saj zgodbic s škrati in čarovniki dolgo nihče ni jemal resno. A le tu je imel dovolj svobode, da je okolje prilagajal odbiti pripovedi. Vseeno se je inspiracija začela v resničnem svetu. V enem najzgodnejših spominov ga je mati iz rodne vasice Beaconsfield peljala v London, kjer se je kot pobič izgubil v nakupovalnem središču. Mnogo kasneje je iz izkušnje zrasel rokopis, ki je leta 1971 izšel kot Terryjeva prva bukvica, The Carpet People. Brez kanca sreče takrat ne bi šlo, saj je kot novinar intervjujal založnika in pri tem omenil, da rad vihti pero. Iz ideje o drobnih človečkih je nastala trilogija simpatičnih otroških knjižic, ki jih v slovenščini najdeš pod nazivi Kamionarji, Kopači in Krila.

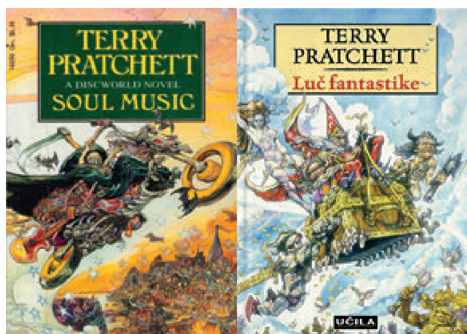
Mojstrov svet

Zatem se je preizkusil v znanstveni fantastiki, a pravi preboj je prišel s prvo bukvo o Plošči, Barva magije (The Colour of Magic). Če se sprašuješ, kje pričeti, z njo ne boš zgrešil. Čeprav je v njej manj satire, ki se v kasnejših delih mojstrsko meša s parodijo, je odličen uvod v svet, ob katerem se boš gotovo narežal. Polna je zabavljanja čez žanrske klišeje, medtem ko je glavni lik, zabluzeni coprnik Rincewind, za številne sopomenka za Discworld. Zgodnje bukve niso preveč nadaljevankaste, tako da lahko vzameš v roke katerokoli. V slovenščini ali angleščini, kjer so še bolj iskrive. Plošča je pisan svet s številnimi povestmi, od mestne straže do nesposobnih čarovnikov. Skoraj v vsaki knjigi se pojavi Smrtež, ki prebivalce spravlja v zagroblje in pri tem ne mara za narekovaje ter male črke. Dosti likov je osnovanih na popkulturi ter zgodovinskih in literarnih osebah. Taka sta konanovski barbar Hrun in Leonard of Quirm, Da Vinci s Plošče. Tudi zapleti so pogosto povezani z modernimi pogruntavščinami, ki naredijo štalo v fantazijskem Discworldu. Moving Pictures se tako ubada s filmi, Making Money z bančništvom, v Men at Arms pa se pojavi pištola. Neverjetno je, kako večplastno je naš svet zrcaljen v Pratchettovem, in ob vsakem vnovičnem branju odkriješ vrsto spregledanosti. V Soul Music je na primer kup referenc na Metallico, ki jih bo neznalec čisto zgrešil!

Poslednji sprehod

Ni pa bil Terry le pisec, marveč zvezdoslovec, gojilec mesojedih rož, pivoljub, navdušenec nad računalništvom in gamer. Čislal je Half-Life 2 in prvega Tomb Raiderja ter pravil, da ima rad globoke, inteligentne špile. Zato je z veseljem sodeloval pri avanturah, napravljenih po njegovih delih. Najbrž je zato njegova hči Rhianna pisateljica v industriji iger, zaslužna za mnoge štorije, od Heavenly Sword do prihajajočega Tomb Raiderja. Zdaj je v njenih rokah ves Discworld. Menim, da je le vprašanje časa, kdaj se bo lotila novih prigod Rincewinda, Vinesa ter druščine.

Ob Pratchettovi čudoviti zapuščini je nesmiselno razpredati o nepravičnosti bolezni, ki ga je prizadela pred osmimi leti in mu pri šestinšestdesetih prerano na prag poslala Smrteža. Nedolgo tega ga je ljubitelj vprašal, če se boji umreti. Bržda zato, ker je Terry zadnja leta dostikrat govoril o zahrbtni zgodnji obliki alzheimerja, za katerim je trpel, in ker je vmes posnel dokumentarec o evtanaziji. Odvrnil je, da mu kosec itak dolguje, ker ga je napravil tako popularnega. SPLOH NE BO BOLELO, je obljubil Smrtež, ko je prišel po novo dušo. Prepričan sem, da je bil do gospoda Pratchetta še posebno nežen.



Tole sta fantastični naslovnici preminulega Josha Kirbyja. Soul Music štejem med najljubše, saj gre za poklon odličnemu rock albumu Bat Out of Hell.



Ideja za ploščat svet na želvi je mitološkega izvora. Terry ni maral za zemljevide, saj je imel brez njih svobodnejše roke. Atlas Mapp je zato hecne sorte.



Hogfather še zdaleč ni edina filmska adaptacija Pratchettovih del. Splača se ti izbrskati še risanke, v katerih Smrtežu posoja glas Christopher Lee.



Klik na Ploščo

Ob odhodu Terryja Pratchetta pomisel na njegove igre pride sama od sebe. A Kavbojcu ni treba kopati po rumplkamri, niti razpihovati prahu, kajti v avanturi Discworld se redno vrača. Ti odličnici starih dni sta se komaj kaj postarali.

V devetdesetih je bila pustolovščina kraljevska zvrst, ugledni pisci pa z velikimi črkami oglaševani na škatlah. Ker so v ospredju zgodba in dialogi, to ni nič čudnega. In bogat Pratchettov svet je kot nalašč za take baže igro. Prva je bila tekstovna avantura The Colour of Magic na spectrumu in C64. Nakar je leta 1996 oziroma 97' danes pokojni Psygnosis izdal odlična Discworld in Discworld 2: Missing Presumed...?, ki z odbitim humorjem, odlično izvedbo in dobro igralnostjo sodita v vrh žanra.

Lekcija iz potrpežljivosti

V prvem delu je najstarejše mesto Ankh-Morpork teroriziral zmaj. S tegobo so se morali spopasti coprniki, da raja ne bi mislila, da se le praskajo po bradah. Tako se največji nesposobnež med njimi, suhljati revež Rincewind, odpravi krilatežu naproti. Obenem se trudi razkrinkati kult in postati heroj. Seveda ob njem kot kuža caplja čarobna hodeča skrinja, Kufer, ki služi kot domiseln inventar.

To ne bi bila avantura, če v njej ne bi z miško vodil čarodeja po 2D-ozadjih, ogromno čvekal ter pobiral, kombiniral in uporabljal predmetov. Za razliko od večine tistikratnih sorodnic ni teženja z morjem ikonic in menijev. Vmesnik je sila preprost in učinkovit, kar še dandanes žal ni pravilo. Pogrešati znaš le jasno označene vroče točke, brez katerih se pogosto greš lov na piksle, to pa zna presedati. Zlasti ob nekaterih res nelogičnih zagonetkah, kjer je bolj na preizkusu potrpljenje kot pamet. Kdo bi denimo sklepal, da mora spustiti metulja na luč, da bo tam prihodnji dan deževalo? Vsled dotičnih Discworld slovi kot ena težjih predstavnic žanra, zlasti ker je bilo v tistih cajtih težko najti pomagalnik. Mrgoli likov iz bukev, značilnemu pratchettovskemu zabavljanju čez fantazijske klišeje pa se pridružita parodiranje iger in pogosto prebijanje četrtega zidu, ko se denimo Rincewind obrne proti igralcu in potarna, kako ga spet pošiljajo po nesmiseln kup predmetov. Krohot je tako redno na sporedu. Je pa res, da je obvezno dobro poznavanje angleškega jezika, sicer se ob britanski besedni gimnastiki le praskaš po glavi.

Izostreno, nadgrajeno

Kjer je bil prvi Discworld bolj raztresen, je dvojka konkretneje črpala iz dveh bukel, The Reaper Man in Moving Pictures. Smrtež je naveličano obesil službo na klin, tako da se je po deželi naenkrat pričel sprehajati kup nemrtvih. Tudi tokrat je naloga padla na rahitična pleča Rincewinda, ki je moral pogruntati, na kateri plaži koktejlčka kosec, ter ga prepričati, da njegov poklic ne smrdi. Kako? Iz njega je moral napraviti zvezdnika nove oblike zabave: gibljivih slik.

Missing Presumed...? se je igral domala enako kot predhodnik, le da je bil popiljen, ločljivost je bila višja in grafika bolj risankasta ter stilizirana. Namigi so bili jasnejši, uganke bolj smiselne in kvaliteta posnetkov govora ni več nihala. Še dobro, saj je bilo gobcanja ogromno. To je bil dobesedno šov montypythonovca Erica Idla, ki je Rincewindu posodil glas. Pratchett je rekel, da so si z njim na krovu dovolili marsikaj, zato v igri najdeš kup poklonov proslavljeni britanski skupinici. To je očitno že v uvodni sekvenci, kjer Eric ob carski animaciji odpoje enega najboljših komadov, kar smo jih slišali v igrah, That's Death.

Pisankama je sledil še temačnejši tretji del, Discworld Noir. Zanj so si izmislili nov glavni lik, ki je bil poligonski. Tudi grafični slog je bil drugačen in danes deluje neposrečeno. Škoda, da so se poslovila brezčasna ročno narisana ozadja. Špil je bil skoraj bolj Casablanca kot Discworld, saj se štorija ni navezovala na knjige. Zato ne paše ob bok starejšima bratoma.

Lepši časi

Prav neverjetno je, kako brezčasne so stare avanture. Ob igranju Discworlda 2 sploh nimaš retroobčutka, saj bi jo zlahka postavil ob bok frišnostim. Ni tako razkošno animiran in razločljivost je nižja. A po drugi strani moderne pustolovščine prepogosto kiksnejo čisto osnovne stvari, pri čemer sploh ne napredujejo. Le redkokatera je vsebinsko tako bogata kot dogodivščine s Plošče.

Zato je toliko bolj čudno, da niti ene igre ni na GoGu in pri sličnih razpečevalcih starinske robe. To se zna sicer spremeniti, saj je povpraševanje veliko. Dotlej pa se boš moral znajti hudourniško. Na novem računalu ali pametni napravi bo šlo brez težav, saj obe poženeš z brezplačnim programčkom ScummVM, ki ga cukneš z istoimenske strani.



Narisana 2D-ozadja so še danes videti super. Ker je zvrst pustolovska, po njih z miško pobiraš predmete in čvekaš.



Kufer caplja za Rincewindom in rabi kot inventar. V drugem delu gre vanj skoraj cel živalski vrt.



TRISTO KOSMATIH ŠKRATINJ, NE MOREM SE ODLOČITI. KAJ PRAVIŠ, BREAKWIND? NA GOBICO ALI BUNDESLIGO?



Možnosti v dialogih predstavljajo ikone. Če klikneš na oblaček, se coprnik obrne proti tebi in poduhoviči.



MALI IN VELIKI ZELENI

Nvidia svojo aktualno družino grafičnih kartic geforce 900 izpolnjuje na obeh koncih. Na spodnjem z ljudsko GTX 960, trezorje najpremožnejših pa bo izpraznil titan X. Aggressor poganja hude tri-de igrice na vso moč.

Lansko jesen je kalifornijski grafični gigant Nvidia geforce serije 900 splovil s paradnim konjem, kartico GTX 980. Ob novembrskem testu sem jo označil kot izbiro za petičneže, ki lahko edini upravičijo šeststoevrski strošek. Za tiste, ki 'Battlefield večkrat poženejo zaradi merjenja hardverske moči kot igranja,' medtem ko lahko navadna raja mirno skomigne z rameni in gre nazaj igrat Doto na čem šibkejšem. Toda kaj natanko naj kupi dotična 'raja', torej navdušeni igralci, ki nimajo mame s sanjskimi honorarnimi projekti na univerzi? Zanje ima Nvidia tradicionalno izvedenke geforcev s šesticami v imenu – tak je novoprišli GTX 960. Da pa bo članek kljub temu prestižno obarvan, je poskrbelo lansiranje novega člana monstrumskega niza titanov, s katerimi gre zelena firma z glavo skozi zid. A malce presenetljivo gre pri GTX titanu X za drugačnega gorostasa od predhodnikov.



Danes so monitorji 1440p in tisti ultrawide, kakršen je ukrivljeni LG, še butični, a počasi se bliža nov korak v razločljivostih. Za karkoli več od 1920 x 1080 je potrebnega vsaj 3 giga videopomnilnika.

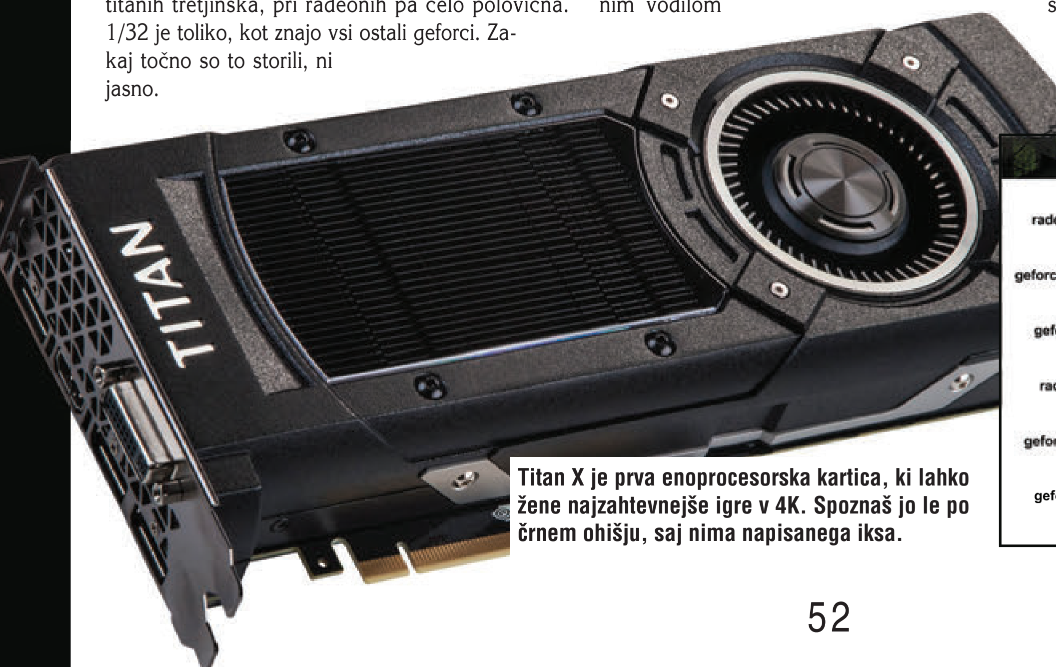
Pot v X

Titani so ime dobili po superračunaniku v ameriškem Oak Ridgu, v katerem švica več kot osemnajst tisoč Nvidijinih čipov. Njegova velikost odraža tako hitrostni luksuz, ki ga kartični titani prinašajo, kot njihovo cenovno postavko. Običajno se začno pri nalepki tisoč evrov, dočim dvoprocesorski model Z košta celo 2500 apoenov. Vanje skušajo inženirji ponavadi zbasati vse mogoče funkcije. Poleg hitrega poganjanja iger premorejo zajetno vezje za računanje z dvojno natančnostjo s plavajočo vejico (FP64), važno v znanosti in tehnologiji.

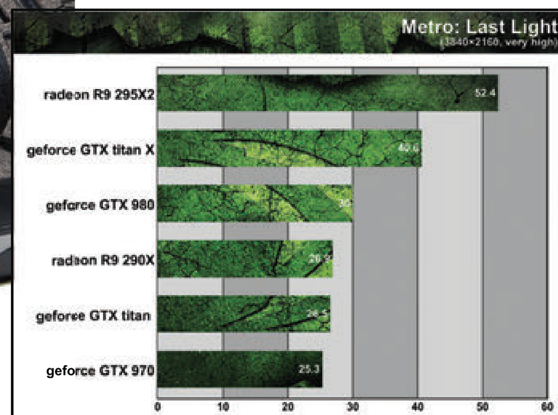
A najnovejši titan X je druge sorte, saj so se z njim ravno tej sposobnosti odrekli. Njegovo preračunavanje dvojne natančnosti znaša le dvaintridesetino tistega z enojno, medtem ko je vrednost pri prejšnjih titanih tretjinska, pri radeonih pa celo polovična. 1/32 je toliko, kot znajo vsi ostali geforci. Zakaj točno so to storili, ni jasno. Glavni krivec je bržda zopet tajvanski TSMC, ki še ni izpopolnil proizvodnih procesov naslednje generacije. Zato po debelih treh letih še vedno dobivamo GPUje z 28 nanometrov velikimi tranzistorji. Snovalci čipa ne morejo večati v nedogled, ne da bi se to odrazilo v preveliki porabi. Zato so pač tisti del vezja za računanje s FP64 žrtvovali. Titan X s tem pobegne iz objema predhodnikov, ki so 'kartice za vse', in postane geforce za igre.

No, čisto običajen vendarle ni. Pač zato, ker je daleč najmočnejši predstavnik trenutne arhitekture maxwell, ki je osnova serije GTX 900. 3072 jeder CUDA ima, s čimer Nvidia označuje splošne senčilne enote. To je za polovico več kot pri GTX 980. Podobno je z vsemi drugi gradniki čipa, vključno s 384-bitnim vodilom do pomnilnika. Lahko bi torej rekli, da je titan X v grobem kar poldrugi GTX 980. Edino odstopanje zasledimo pri količini pomnilnika, ki ga je kar 12 gigabajtov! Prvi model jih je nosil šest, dočim ima 980tka štiri. Ker se količina rama najbolj pozna pri ločljivosti iger, je jasno, da je tale pošast v glavnem mišljena za povezavo s 4K-zasloni. Pri zunanjosti je iksasti član podoben ostalim najhitrejšim izvedenkam zelenih kartic, saj ima do pike enak hladilnik in 250 vatov porabe, ki jih odlično skriva.

V špilih milo rečeno ruši vse pred seboj in poganja zahtevne naslove v 4K. Brez dvoma gre za najhitrejšo enoprocesorsko grafično kartico. Ni sicer najhitrejša rešitev sploh, saj jo ponekod pustita zadaj dvoprocesorski radeon R9 295X2 in gotovo titan black, pa seveda naveze več kartic. A vse te naštete veččipovne možnosti porabijo občutno več elektrike in so manj elegantne za rabo. Najresnejše uporabnike mora bolj zanimati dejstvo, da je šlo računanje z dvojno natančnostjo res skozi okno in novega titana v te namene ne morejo izkoristiti. Če hočejo univerzalno kartico za manj denarja in torej ne marajo za prejšnje titane, so radeoni boljša izbira.



Titan X je prva enoprocesorska kartica, ki lahko žene najzahtevnejše igre v 4K. Spoznaš jo le po črnem ohišju, saj nima napisanega iksa.

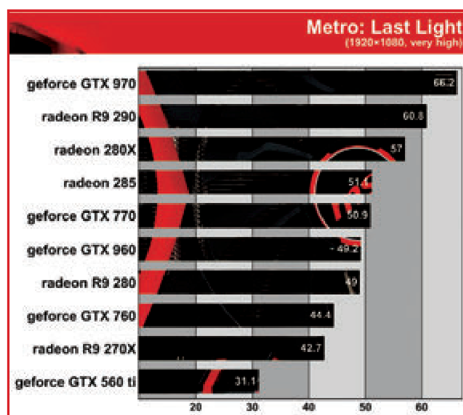


PLAVAJ, VEJICA

Naprednejše preračunavanje se v računalniku izvaja v številskem formatu s plavajočo vejico, s čimer označujemo zapis v decimalni obliki. Poznamo dve poglavitni obliki – tako z hrambo števila v 32 bitih (FP-32) in tako v 64 (FP64). Slednji je zaradi večje količine bitov seveda natančnejši, saj lahko predstavi več vrednosti. Zato ga označujemo kot zapis dvojne natančnosti, medtem ko 32-bitnemu pravimo zapis enojne natančnosti. FP64 je pomemben predvsem za inženirje, saj je presneto fajn, če se jez ne zruši, ker je ob načrtovanju v fizikalnih simulacijah prišlo do napak pri pretvarjanju števil. Ravno ponazarjanja fizikalnih, kemijskih in bioloških procesov so najobičajnejša naloga računanja v dvojni natančnosti. Izrisovanje grafike je po drugi plati bolj pisano na kožo enojni, zato FP64 v navadnih grafičnih karticah ne vidiš, marveč zgolj v namenskih. V zadnjem času se je izkazalo tudi, da nevronskim mrežam zadostuje FP32. Prav zato se Nvidia nadeja, da bi lahko titana X uporabljali v te namene, čeprav so mu vezje za FP64 skoraj v celoti odrezali.

Ljudski džifors

Če je titan X povečan GTX 980, je GTX 960 ravno nasprotno: prepolovljeni 980. Izdelek so zasnovali tako, da so čip iz 980tke dodobra oklestili. Vsebuje 1024 procesorjev CUDA napram 2048 v polni verziji in le dva gigabajta pomnilnika na 128-bitnem vodilu. Posebej slednje je na papirju sumljivo malo, saj ima vsaka zgledna kartica širšo cesto. A kot sem razložil v novembrskem testu, je ena glavnih odlik prenovljene arhitekture maxwell 2 v naprednem stiskanju barv oziroma tekstur, s čimer bistveno zmanjšajo potrebni promet skozi pomnilnik. Ob uporabi najhitrejših ramnikov GDDR5 so inženirji mnenja, da se ozka pipica sploh ne bo poznala.



Ker 960tka nima referenčne inačice, na policah trgovin najdeš kopico okrancljanih izvedenk, kot je tale MSIjeva, ki smo jo testirali mi. Na zadnji strani so trije izhodi displayport, en HDMI in en DVI.

V praksi je to ... skoraj čisto res. Geforce GTX 960 je v vseh igrah vidno hitrejši od predhodnika GTX 760 in stopi ob bok AMDjevemu neposrednemu tekmecu, radeonu R9 280, ponekod pa celo diha za ovratnik njegovemu močnejšemu bratu R9 285. Večino najsodobnejših naslovov je zmožen poganjati pri najvišjih nastavitvah in v ločljivosti 1080p z okoli petdesetimi sličicami na sekundo. To pomeni, da je kot nalašč za opisano večino tistih, ki se označujejo za gamerje, vendar ne hodijo naokoli z alienwari. Nalepka 250 evrov je za take privržence kar pravšnja in konkurenčna AMDjevim.

Jeziček na tehtnici v Nvidijino smer je znova poraba elektrike, saj je s 120 vati 960tka med najvarčnejšimi opcijami v tem segmentu. To ne pomeni zgolj težko otipljivega nižjega računa za elektriko, marveč tišino, manj kolobocij pri uporabi (dovolj je en šestpinski električni priključek) in navijalski potencial. Dejansko novi geforce ne obstaja v referenčni inačici, marveč svoje izdajajo podjetja, ki kartico obvezno navijejo. Prištej PhysX in vgrajeno programje za streamanje ShadowPlay, ki je še vedno zmogljivejše ter manj hroščato od AMDjevega tekmeca v paketu Gaming Evolved, pa je GTX 960 na videz zelo prepričljiv izdelek v primeri z radeoni.

A takšno kartico si varčnejši kupci običajno omislijo za dlje časa – vsaj tri ali štiri leta. Tu pa se skriva težava, ki izvira iz majhnega in zategnjenega pomnilnika nove kartice. Z dvema gigabajtoma bo pokleknila, če boš igre hotel poganjati na višji ločljivosti, denimo 1440p. Tam potrebuješ več in hitrejši ram. Zato je geforce GTX 960 sicer dobra izbira za danes, ne pa tudi jutri. Škoda, z denimo 192-bitno cesto in 3 GB bi imeli nor izdelek.

Odločitve, odločitve

Ker smo po vsem sodeč ravno pred razmahom monitorjev z mrežami nad 1080p, GTX 960 ni instantni nakup kot nekatere pretekle Nvidijine ljudske kartice, na primer GTX 560 ti ali pradavni 8600 GT. Če gledaš v prihodnost, enostavno ni dovolj zanesljiva izbira. Bolje je vzeti aktualnega radeona ali počakati do poletja, saj AMD za junij napoveduje nove modele. Če si pripravljen plačati več, pa je daleč najboljša opcija močnejši geforce GTX 970. Gre za rahlo okleščeno inačico 980tke, ki je za okrog petnajst odstotkov počasnejša, a pri 400 evrih kar za tretjino cenejša! V zadnjih mesecih je sicer dobila precej negativne publicitete, saj se je izkazalo, da ne more enako hitro izkoristiti nalotanih štirih gigabajtov pomnilnika, marveč zgolj okoli tri in pol. A to pride do izraza šele pri igranju na 4K-zaslonu. Če je tvoja izbira 1440p, je GTX 970 ta hip izdelek z najboljšem razmerjem med močjo in ceno.

Ko greš po lestvici navzgor, sledi GTX980 za najbolj predane igralce in nato butični titan X za preseratorje, saj bodo spet pljunili polnega tisočaka. Z njim ponovno kupiš prestiž, kajti če bi bil cenjen korektno, zgolj po učinku, bi bila postavka okoli osmih stotakov. To ni brez pomena, kajti dvoprocesorski radeon R9 295X2 je cenejši od titana X in ponekod vidno hitrejši. Tu moraš za dokončno odločitev upoštevati številne muhe zelenega in rdečega tabora. Prvi ima PhysX, Cudo in G-Sync, drugi FreeSync, pa bolje prebavlja Open CL in slično. V vsakem primeru so nasrkali inženirji, ki bodo morali še čakati, preden bo Nvidia na arhitekturi maxwell izdala kartico zanje. Razen če se v glavnem ukvarjajo z nevronskimi mrežami, a to že presega meje testa.



Malo je že moč začutiti vpliv aktualnih konzol – najbolj večje količine rama, s katerim razpolaga njihov GPU. Večsistemski naslovi, kot je The Divison, bodo zato zahtevnejši tudi do rama na PC-karticah.

SAMSUNGOV GALAKTIK '15

Je revolucija galaksije le astronomska ali tudi tehnološka? S6 je najbolj privlačen androidni fon, toda mar bo bolj uspešen od predhodnika? To je vprašanje za milijardo dolarjev, na katerega LordFebo ne pozna odgovora.



Novinec je s 142 milimetri za noht višji od S5 in za dva milimetra ožji. Kljub žlahtnejšemu materialu pa je lažji: 138 oziroma 132 gramov za model edge. Slednji omogoča na robu notifikacije, nočno uro in barvne označbe kontaktov. Vse našteto je brezveze, saj od strani vidiš manj kot dva milimetra zaslona. Zapognjen displej je le všečen 'gimmick'.

Vsako leto napišem, kako fin je novi S. A tokratni premik je večji. Samsung je naposled uslišal krik javnosti in se odpovedal ceneni plastiki v prid steklu ter kovini. Zato ima v roke vzeti aparat kljub slični silhueti svež, bolj premijski občutek. Nekaj tega gre tudi na rovaš milimetrskega stanjšanja in ploščatosti. Ni pa forma nikakršen presežek, kajti na otip spominja na xperio Z3, po nekaj detajlih pa na Applovo šestico. Toda če je okoli tega, kateri od prvakov je mičnejši, debata neodločena, bodo celo appostoli priznali hotnost podverzije S6 edge. Ta 150 evrov dražji model poseduje zadnji krik tehnike, čez robova zapognjen zaslon. Zavihanost je manjša kot pri eksperimentalnem notu 4 edge in kljub nekaterim 'robnim' funkcijam resnične uporabnosti nima. A vseeno je dotični mobilnik po mojem ta hip najbolj všečna, dasi precej spolzljiva žepna naprava. Zlasti v nestandardni barvi, kot sta zlata in zelena.

TRDI DEL

Velik plus trdine oziroma dizajna je večje domače pritiskalo, ki ga Samsung kot edini pohvalno ohranja. Ker se v njem skriva oko, ki bere prstni vzorec, večja površina pomeni, da po novem za aktivacijo le pritisneš. Prej je bilo treba prst na okoren način dvoročno povleči po čitalniku, zdaj pa je poteza nalik iphonu elegantna in odlično nadomesti odklepanje z geslom ali kraco. Na žalost odtis nima širše koristi, saj zanj mara edinole še Samsungov brskalnik. To se bo sčasoma spremenilo, če ne prej, na jesen, ko v ZDA štarta Korejčev plačilni servis. A na teh koncih se bomo do biometričnega plačevanja še načakali.

Bolj kot (ne)korist bralnika parkeljnih minucij izstopata neljubi hardverski odsotnosti. Odšli sta razširitvena pomnilniška kartica, zavoljo katere so bili samsungi vselej čislani, in vodoodpornost. Kupec je torej omejen na interno shrambo, ki se zdaj prične pri 32 gigabajtih, in mora zato plačati več. Vstopni S6 stane 780 evrov in z njim ne le, da ne boš fotkal pod vodno gladino, kot to zmore xperia, marveč moraš biti mnogo bolj pazljiv pri slikanju ribnikov ter rokovanju med scanjem. Takisto S6 ostaja brez stereoozvočenja in FM-radia.

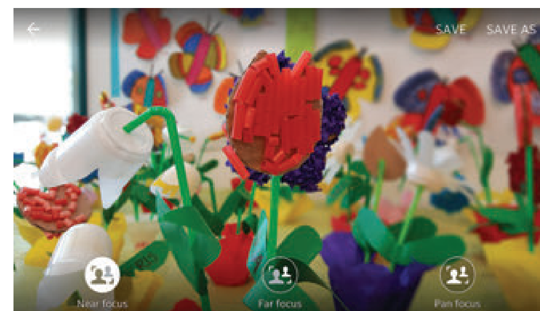
Da je narejen v nanotehnologiji, pravi reklama. V 14-kratni, sicer, ampak tudi to je v redu. Srce je namreč Samsungova osemsredična rešitev exynos octa 7420. Čeprav je čip sintentično in praktično mnogo hitrejši od snapdragona iz prejšnje generacije, osmica kliče po razlagi. Aplikacija ne uporablja sočasno vseh razdelkov, marveč bodisi štiri 2,1-gigaherčne, bodisi slabotnejši četvorček s taktom 1,5 GHz. Slednji terja pol manj elektronov, zato dobimo odzivnejšo večopravilnost ob nižji porabi. Procesor je v najnovejši arhitekturi ARM osme revizije, katere največji doprinos je 64-bitnost. To Samsung prvič poudarja, čeprav ima sličnega note 4. Več bitov pomeni hitrejše izvajanje zahtevnih računskih operacij, toda softver mora to podpirati. Android 5 je tak, dočim nucnikov ne mrgoli. Več k odzivnosti zaenkrat doprinesejo trije gigabajti dvokanalnega pomnilnika DDR4.

Katera komponenta točno je odgovorna, ne vem, toda v praktičnem testu zaporednega odpiranja aplikacij je S6 nemarno hitrejši od S5. Za malenkost prešiša tudi iphone 6, a ta ima štirikrat manj sredic in gigaherc ter dva gigabajta manj, kar nekaj pove o kakovosti androidnega področja. Kljub temu je S6 v danem trenutku najurnejši žepni onegaj.

ZAJEM IN PRIKAZ

Galaksija tokrat sveti s 1440 x 2560 zvezdicami, tehnologija 5,1-palčnega zaslona pa je seveda AMOLED. To pomeni že mnogokrat izpričano barvno nadkakovost. Razločljivost je seveda nesmiselno visoka, ampak Korejci izdelujejo ekrane in si to lahko privoščijo. USB 3 so odvrgli, tako da je priključek navaden micro, pri čemer so polnjenje vseeno pohitrili. Deset minut na kablu omogoči par ur rabe. Še dobro, kajti S6 je vse prej kot kamela. Kljub načeloma štedljivemu srčku količina pikslov naredi svoje, zato porabi elektriko prej kot predhodnik. Ultravarčevalni modus pride zelo prav in fon privzeto podpira brezvrično napajanje prek obeh pricipov, Qi in PMA. Ob letu osorej bodo taki polnilni dotikači najbrž bolj razširjeni.

Fina malenkost je, da dvojni klik na gumb kadarkoli v manj kot sekundi sproži kamero. V snemalnem programu večjega premika sicer ni, tudi megapičičnost ostaja pri cifri 16. Toda posnetki, stoječi ali v gibanju, so boljši. K temu pripomorejo prepustnejša zaslonka (f/1,9), tipalo za izravnavo beline in blažilno vpeta optika, ki mehansko lajša tresavico. Stabilizacija se izkaže zlasti pri zajemanju videa. Tu je poleg postavke 4K od posebnosti na voljo še počasno filmanje, 720 / 120 fps. Kajpakda je mogoče vso vsebino neposredno iz fona predvajati na televizorju, česar iphoni ne omogočajo, vendar je ta postopek kljub standardu redkokdaj zanesljiv. Nekaj pozornosti onegaj polaga na sebkanje: na voljo je škljoc z dotikom utripomera na zadnji plati ali z glasom. A glede na samofotografski trend sem pričakoval manjše kroglično popačenje, ne da imam na selfijih kumaro dvakrat večjo.

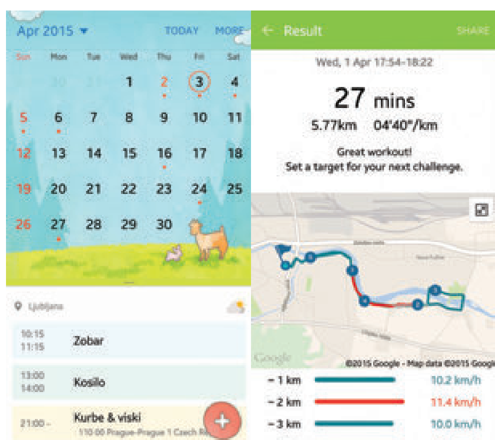


Zaradi kržljave optike globinska neostrina, torej znatna nerazločnost podlage napram objektu v prvem planu ni mogoča. Telefoni to simulirajo z večkratnim zajemom in naknadnim meglenjem zadnje ali sprednje ravni. Občasno pripravno.

MEHKA SREDICA

Videz okolja, ki gre takenako na rovaš Lollipopa, je prijetno ravninski, a iOSa vseeno ne doseže. Razlog je tudi v tem, da je programje z vseh vetrov in da je bila obljubljena čistka nepotrebne navlake polovična. Oklestili so lastne aplikacije do te mere, da svež telefon ne zna prebrati niti QR-kode, niti ne vsebuje odličnega modusa za otroke. Po oboje moraš v slabo Samsungovo štacuno. Po drugi plati pa sta prednaložena

dva pregledovalnika slik, dva sviralnika muzike, dva brskalnika ter za dobro mero še OneNote in Instagram. Običajnemu uporabniku ni nič jasno, ko mobilnik že ob prvem prižigu ponuja na izbiro, s čim naj odpre določene vsebine. Nekaj je Googlovega, nekaj Samsungovega in po novem še Microsoftovega, saj so Korejci dali na čevelj Dropbox in šli v španovijo z Redmondom. S fonom zategadelj dobiš Skype in dobrih sto giga shrambe v Onedrivu za dve leti.
Nekateri hišni programi so rahlo osveženi, recimo Galerija in S Health. Dobrodošla drobnarija je recimo bližnjica do svetilke v roletnem meniju. Od poznanih reči ostajajo 'poslovni' varovalnik Knox in zasebni način, kamor skrivaš fotografije ljubice. Toda pričakoval sem več izboljšav. Družabna omrežja še vedno niso brezšivno vpeta v adresar, kot imajo to urejena Okna ... kljub različnim kožicam ne moreš prilagoditi videza posamičnih sporočilnih pogovorov ... S6 je eden redkih, ki ne šmirgla dvojnega potrka po steklu ...
Noben aparat ni popoln. Male in velike neumnosti, čez katere redno zabavljam, imata tudi druga dva sistema. A tukaj ne le, da ni določenih premikov naprej, tudi v softveru so jih storili par nazaj. Galerija je na primer na S4 nanizala albume s Facebooka in Dropboxa, danes le še s Picase ... portret klicanega je po novem samo mali krogec ... in nezaslišano so ukinili koristen prikaz zadnjih komunikacij s številko, ki te kliče. Tako kot pri S5, ko je pri neki nadgradnji kratkomalo izginila bližnjica do popolnega utišanja. Ne štekam. Take malenkosti često pomenijo več od prenovljenega, dasi komaj kaj bolj intuitivnega rekreacijskega programčka.



Opazno izboljšanih programskih alinej je malo. Popravili so adresar in predelali S Health, ki meri pumpo, beleži tekaško traso in teži ob lenobi. So pa nekakšna novost popolne grafične preobleke, vključno z ikonami. Zaenkrat so na voljo le otročje.

BREZ PAMETOVANJA

Za na to mesto sem že spisal poldrugi odstavek na račun posiljevanja s prekratkimi izdelovalnimi cikli, očitnega, a neizkoriščenega potenciala za napredek in nezahtevnosti uporabnikov. Saj veste, tistih, ki snemajo v pokončnem načinu, kar je res trapasto. A nato sem te velikokrat povedane in ponavljajoče se misli pobrisal. Industrija pač živi od navadnežev, ki jim je pomembno, da deluje Facebook, in ne bodo niti v sto letih opazili vseh dlakocepskih detajlov, ki sem jih naštel. Če človek s 25 evri kredita na mesec pridobi dve leti sreče, kdo sem jazst, da bom o tem sodil. In z galaxyjem S6, z robno verzijo še toliko bolj, veselje zagotovo bo. A ravno spričo oblikovne in čutne dodelanosti zahtevnejšega koristnika toliko bolj motijo nesmiselne pomanjkljivosti. Zvišanje cene in ukinitev razširitve ter vodotesnosti so rezultat pogoltnosti, kar ne bi smelo ostati nekaznovano.

Papagajev čmrlj



“Daj – trot, dvigni se visoko, nad polje, nad loko, čez goro poglej, kaj je tam, povej.” “Štajerska je vsa zelena, a Koroška zamračena. Kraševec pečine orje, v soncu sveti se Primorje. Da spustiš me malo više, videl bi tržaške hiše.” LordFebo se Župančičevemu Otonu zahvali za te preroške besede.

Človek se žal ne zna dvigniti v višave, jadrati med drevesi in delati kozolcev v zraku. Kar leti, nam je zato že privzeto poželjivo. Ni čudno, da so drončki, ki jih je omogočila miniaturizacija raznih tehnologij, postali tako priljubljene igračke. A često so kratkoživi, saj številni poceni kvadrikopterji obstoj sklenejo ob prvem stiku s stropom ali steno. Če se le da, zaradi neučakanosti takoj po nakupu. Nadzor je namreč mizeren, nekaj na rovaš slabe ravnotežnosti same naprave, nekaj zavoljo bednega krmiljenja z mobilnikom. Toda letečneži se razvijajo in postajajo pametnejši. Kmalu bodo docela samostojne sledeče kamere s perutmi. Čmrlj na testu ni čisto tak, leti pa v pravo smer.

Stabilno po zraku

Na slovenskih policah ni veliko novodobnih, povezljivih igračk. Ampak tiste od francoske tvrdke Parrot so dobro zastopane. Ta nekdanji izdelovalec GPS-onegajev se nam je pred leti predstavil z dronom AR, ki je bil eden prvih tablično krmiljenih zrakomlatov. Naknadno smo testirali še kolesasto skokico jumping sumo in gospodinjskega minidrončka flying spider. Skupni imenovalec vseh teh hecev je v njihovem kratkem roku trajanja. Aktualni bebop pa prinaša konkretno tehnološko in izkustveno nadgradnjo ter celo uporabnost, ki seže dlje od enotedenske zabave. Toda za visoko ceno, saj v osnovni verziji stane 500 evrov.

Cenovno postavko vsaj deloma upraviči zanesljivost. Ko pritisneš tipko za vzlet, se zadevica usidra na metru višine. V navezi s kakovostnimi motorji za mirnost skrbijo trije vsesmerni žiroskopi, kompasi in pospeškometri, ultrazvočni oddajnik za merjenje razdalje do tal in minikamera, ki šestnajstkrat na sekundo preverja točke na tleh. Obrati, stranski premiki, večdesetmetrski vzpon, hitri preleti in celo prevali, letalce se hipno odzove na vsak ukaz. Presenečen sem bil, kako zadovoljivo je upravljanje s tablico. In ko nazaslonske gobice spustiš, se dron spet umiri, naj bo nad tlemi pol metra ali maksimalnih sto petdeset. Vsebuje namreč barometer, ki odčitava absolutno višino. Če se pretrga povezava, ki nese tja do 250 metrov, ko oziroma ukažeš vrnitev domov, se na zdravi višini v ravni liniji vrne na približen kraj štarta, kar omogoča povezava z GPS-sateliti. Tudi izpraznitev baterij ne bo botrovala strmoglavljenju, marveč se bo letalnik pravi čas mehko spustil. Elektrike je drugače za slabih deset minut, s tem, da sta v kompletu dve bateriji.

Stabilnost, ki ji ne zavdajo niti sapice, je tolikšna, da lahko z bebopom letaš prek terena z mnogo ovirami. K temu pripomore več nadzornih shem in omejevanje hitrosti ter vzpona. A kljub temu, da ga bo na travniku zanesljivo, dasi nezvezno vodil že otrok, to ni darilo za desetletnika. Vselej je treba imeti v glavi, da 400 letečih gramov s hitrostjo nad 40 kilometrov na uro pomeni boleče gibalno količino, če komu prileti v glavo. Dodatna nevarnost so veliki propelerji, ki kljub plastičnosti trgajo drob, režejo ude in iztikajo očesa. Stran od ljudi potemtakem, takisto od dreves in zidov. Resda je struktura dovolj trdna, v škatli pa dobiš opcijske striroporaste ščitnike za uporabo v notranjosti in rezervne propelerje. Toda čeprav bebop preživi prve padce, bo slejkoprej počil ali celo razpadel. Poleg tega je kamerina optika izbočena in povsem nezaščitena.



Bebop ne zahteva modelarskih spretnosti, saj pride sestavljen. Vijačiš le rezervne zrakomlate, ko jih polomiš. S tablico se netežavo poveže kot wi-fi točka. Letalnik je glasen in neprimeren za špijoniranje. Presenetljivo oddaja šum tudi na tleh, in sicer zaradi ventilatorja, ki hladi elektroniko z mnogojedrnim procesorjem ARM.



112 metrov visoko in še bi šel, a pretiran pogum ni priporočljiv, tako zaradi cene kot varnosti soljudi. Še zlasti je nelagoden občutek, ko ga zaradi bleščavega neba ne vidiš več. Povezava ni dovolj zmogljiva, da bi ga lahko s tablico fural le s pogledom na zaslon, saj ima slika precejšen zamik.



Pred desetimi leti si za tak posnetek nucal žerjav ali helikopter. Kakovost ni britvično ostra, vendar to zasenči navdušenje nad novo perspektivo. Bi si pa želel, da bi se pri filmanju ročno določalo stabilizacijo slike. Dejansko je pretirana, kakor se to sliši neverjetno. Ko gledaš video, imaš občutek, da je bila kamera na togi štangi, ki se zvezno premika in obrača. Malce več nagibanja oziroma 'dihanja' bi moralo biti.

Pogled nad strehami

Oko je pravzaprav temeljni sestavni del, kajti brez njega je bebop le zelo drag daljinčni gizmo s kratkoročno zabavnostjo. Kamera mu odločno dvigne vrednost in ga naredi celo potencialno koristnega. Že res, da ni prvi frčokopter z njo, saj imajo kukala številni drončki. Toda nizkorazločljivi posnetki od tapoceni modelčkov so brezvezni. Parrot je to plat dobro zastavil. Čez kar 14-megatočkovno tipalo so poveznili ribjeočesno lečo, pri čemer velika zaloga pikslov in izredna širokokotnost delujeta kot stabilizator slike. Sistem zajema precej večji in kvadratni kader, nakar ga ne zgolj lepo umirja in po robovih obrezuje, marveč tudi 'vodoravnizira' in lajša krogelno popačenost. Čeprav ni nikakršnega mehanizma, je pogled zaradi širokega kota za nameček možno dodatno premikati, recimo ga poravnati z obzorjem ali usmeriti bolj k tlom.
Sicer 4000-pičične fotke in 1080p-video niso na piksel jasni, uravnavanje beline včasih klecne in videoposnetki želijo odvrniti pozornost od slabih detajlov z nekam nenaravno živahnostjo barv. Toda za nepikolovsko ogledovanje na tablici ali teveju so filmčki in slike docela primerni. Zlasti zato, ker so ujeti iz povsem novega zornega kota. Nikdar doslej ni bilo variante tako kakovostno in tako poceni filmati iz zraka. Z bebopom se lahko zaokroženo posnameš na vrhu hriba. Moreš ga dvigniti nesluteno visoko in drugače pogledati na naselje ali vas. Lahko na doslej nedosegljiv način arhiviraš športno tekmo. Ali pa z njim nad glavami slediš otrokom med igro. To je tisto, kar bo te čudeže tehnike priljubilo in razmnožilo, ne samo pilotiranje.

Kmalu gneča

Bebop je lastovka kakovostnega nižecenovnega področja, saj prinaša lastnosti in funkcije, ki jih imajo droni za tisoč in več evrov, na primer kitajski DJI phantom 2. Toda vseeno ostaja igrača s snemalnikom za domačinsko rabo, s katero ni moč služiti. Tisti bolj profesionalni so razširljivi z dodatnimi moduli in sprejmejo mnogo boljšo kamero gopro. Pol kiloevra za špilavski onegaj, ki bo kljub vsem tehnologijam zaradi človeške napake gotovo redno padal, treskal in se zapletal v drevesa, pa je konkreten znesek.

Kmalu bodo prileteli cenejši in zmogljivejši modeli, tudi taki, ki bodo bolj samostojni in bodo celo sami od sebe sledili uporabniku. Parrot je resda obljubljal začrtanje poti po zemljevidu, a ta možnost dospe v aplikacijo šele v prihodnosti in za dodatno plačilo. Po napovedih sodeč bo polovično uporabna, saj ne bo mogoče nastaviti, kam je izdelek obrnjen s kamero. Kvadrikopterček bi moral znati denimo v radiju desetih metrov zaokrožiti okoli mene in me ves čas gledati. Ko sem na vrhu Triglava, hočem vendarle posnetek, na katerem brezskrbno maham, ne takega, ki me kaže, kako se mučim s finomehaničnim usmerjanjem.
Parrotov dron ali ne, kdor mara za ujemanje spominov, bo slejkoprej posegel po čem takem. Revolucijo so naredile akcijske kamere, zdaj jo bodo še leteče in ni dvakrat za reči, da GoPro ne pripravlja česa podobnega. Toda obenem mi je bebop v praksi potrdil tisto, o čemer smo pisali v dronskem vedežu. Te letalne pripravice predstavljajo nov izziv za družbo. Dokler je to igrača za na travnike, ni problema, toda veljava se preveša v smer kamere, ne igranja kot takega. Ljudje ne bodo snemali gozdov, marveč bodo frčeče mesorezne zajemalke prizorov, katerih cena bo kmalu padla na stotaka ali dva, vsepovsod. V urbanih predelih, na otroških igriščih, ob turističnih znamenitostih, na prireditvah ... To bo grdo, glasno, v zasebnost posegajoče in nevarno.

SKYCONTROLLER

Poleg osnovnega bebopa obstaja tudi razširjen komplet z etiketo 800 evrov. Dodatek je tako imenovani skycontroller, dobro kilo težak nastavek za androidne tablice, ki prinaša nekaj prednosti. Na prvem mestu sta mehanski ročici, ki kajpakda delujeta bolje od božanja ekrana. Pravzaprav so fizične vse komande, s fotosprožilcem vred, zato tablični zaslon rabi le pogledu skozi čmrljeve oči. Za boljši, od sonca in okolice kar se da nemoteč občutek je v škatli senčnik oziroma nekakšne plašnice. A če si največji preserator, potem si moreš kupiti enega od združljivih 'osebnih gledalnikov' (naočnikov z displeji), kakršen je Sonyjev HMZ, in ga prek HDMIja priklopiti na skycontroller. Vodenje z nagibanjem glave sicer ni mogoče, vendar je prvoosebno pilotiranje zanimivo, dasi zahtevno. Da je to sploh mogoče, poskrbi zadnji, a nikakor ne najmanj pomemben fičr. To je močnejša antena, ki parstometrski doseg podaljša na navedena dva kilometra in obenem nudi hitrejši prenos slike. Vse to nadgradi doživetje, vendar skupaj vzeto po mojem ni vredno toliko. Sam bom počakal.





Fotografije so ribjeočesne, video pa ne, saj vzame manjši del kadra in ga poravna. Če je dron nastavljen na videomodus, začne filmati samodejno ob vzletu. Vmes je mogoče tudi fotografirati, a je razločljivost nižja. Posnetke hrani v 8-gigabajtni shrambi in jih je treba naknadno potegniti v PC oziroma tablico.

FINISH HIM!

Mortal Kombat sicer ne praznuje jubileja, je pa trenutno aktualna njegova inačica z oznako X. Ta znova dostavlja digitaliziran razčefuk epskih proporcev, kjer kri gejzirsko šprica, v rentgenskem pogledu se lomijo kosti in hrbtenice izmučena telesa zapuščajo z lobanjami vred. Sneti vpogleda preteklost franšize, ki je že spočetka ciljala na vsakdanje igralce, v glavni tok je prodrla s krvavostjo in botrovala uvedbi starostnih oznak na igrah.

Mortal Kombat je najbolj priljubljena pretepaška igra v Sloveniji. Pri Jokerju sicer nismo nikdar skrivali velike naklonjenosti do njenega večnega konkurenta, serije Street Fighter. Ta je bila zaslužna za prodor zvrsti na svetovni oder, utemeljila je kombinacijo (niz udarcev, ki ga po prvem dotiku nasprotnik ne more več prekiniti) in dala kultne like, kot je Ryu. A živelj pod Alpami ni nikdar množično maral zanj in njegovo risankasto nedolžno japonsko žlahto. Kot potomci klenih kmetov smo potrebovali nekaj bolj vizualno realističnega, krvoločnega, surovega in brezkompromisnega. Nekaj, kar je povrhu moč učinkovito igrati brez dolgega učenja. Vse to smo našli v Mortal Kombatih.

DIGIFRISI

Prvi Mortal Kombat je založnik Midway udejanjil oktobra leta 1992, ampak ne za dom, temveč za avtomat, kot je bil v tistih časih običaj. Avtomati so bili tedi namreč močnejši od konzol in računalnikov. Na projektu so sprva delali štirje avtorji – Ed Boon, John Tobias, Dan Forden in John Vogel –, ki naj bi naredili špil po filmu Universal Soldier z Van Dammom v glavni vlogi. Midway je namreč hotel izkoristiti razmah borilnih hollywoodskih filmov z Willisom, Norrisom, Lundgrenom in podobnimi fotri. Ko je šel po zlu ta načrt in še rezervni, po katerem naj bi Van Damma uporabili v špilu Bloodsport, so zamisli, izkušnje in opravljeno delo prelili v izvirno pretepačino, ki je za nameček kasirala na rovaš buma Street Fighterja. Glede imena so dolgo kolebali in pristali pri Mortal Combatu, nakar je nekdo za hec spremenil C v K, ker zakaj pa ne. In se je prijelo.
Takoj po izidu je igra privlekla pozornost iz več razlogov. Eden je bil ta, da je šlo za redko ameriško borilno igro na področju, ki so ga obvladovali Japonci. Drugi, bolj ključni se je tikal edinstvenega videza. Kombat je bil prva pretepačina eden na enega z digitaliziranimi gibljivimi sličicami. Ustvarjalci so borce posneli s kamero in jih vsadili na ozadja, nastala z risarskim prilagajanjem fotografij. Oboje skupaj je dalo čisto drugačen videz od tokijske animejske konkurence. S tem se je MK prisesal naravnost na duha časa, ko je bil grafični



Prvi Mortal Kombat v svoji digitalizirani gloriji. Zaradi strojnih omejitev so uporabili več enakih, le drugače obarvanih nindž. Igralce pa so zajeli s kamero in jih sceloma prenesli v računalnik.





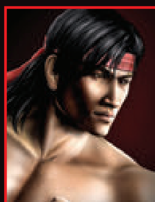
51-letni Ed Boon je bil programer Mortal Kombata 1, ki ga je oblikoval kolega John Tobias (ta danes dela v stripovski industriji). Njegov je glas Scorpiona. Zdaj je Edo kreativni direktor v studiu NetherRealm.

realizem zadnji krik mode in sopomenka za odličnost. Če je bilo realistično, je bilo zakon, in zdelo se je, da bolj resničnega od Mortal Kombata ni. To je bil kakopak le vtis, kajti v resnici je šlo za enako zapretiravan in fantazijski špil, kot je bil Street Fighter. Toda percepcija je realnost in digitalizirani nindža je nepopisno bolj kul od narisanega.
Ko so Kombat splovili še na konzolah in računalnikih, je v nekaj letih presegel prihodek v višini milijarde dolarjev. Ne pozabimo, da ne govorimo o današnjiku, ko so igre zažrte v vse pore popkulture, marveč o letih, ko je bil gaming še do obisti geekast in še ni prispel Sonyjev playstation, ki je videoigre bistveno približal množicam. Kombatov uspeh je zato še tolikanj bolj impresiven.

FLAJŠTRI NA REBRIH IN ŠKATLICAH

Z roko v roki z namišljenim realizmom je šla krvavost, ki je bistveno pripomogla k temu, da so v MK-avtomate novčiči leteli po tekočem traku in so se domače inačice izvrstno prodajale. (Znana je razlika med inačicama za Segin mega drive, ki je ohranila črevca, in Nintendov SNES, ki jih je cenzurirala. Prva je šla bolje v promet.) Ko sta se tepežkarja garbala, so naokoli masovno frčali škrlatni šprici in crvene packe. Čeprav so avtorji v ta namen posneli zgolj kečap v različnih agregatnih stanjih, je curljanje med igranjem delovalo poniglavo in neugnano, kar pomeni privlačno. Zaradi rdečine je Mortal Kombat postal nekakšen Sex Pistols in James Dean igralske scene v enem.
A pravi žmoht se je razkril, ko je eden od borcev izgubil vso energijo. Tedaj ga je lahko nasprotnik z vnosom skrivne kombinacije gumbov, glej in se čudi, usmrtil! Tej domislici se je reklo fatality in igralci niso mogli verjeti, kaj vse se je na ekranu zgodilo. Vojakinja Sonya je nasprotnika skurila z ognjenim poljubom, da je ostal zgolj sajast skelet ...

LEGENDARNO LIKOVJE



LIU KANG

Kot največja dobričina v Kombatovem univerzumu je ta šaolinski borec, ki z mačkastimi vzkliki in sunkovitimi udarci spomni na Brucea Leeja, bistvena grožnja pokvarjenemu Shao Kahnu in podrepnikom. Zna lučati ognjene krogle in leteti po zraku, kljub srčni dobroti, ki je najbolj očitna v prvem filmu MK, pa se ne obotavlja, ko je treba koga usmrtiti.



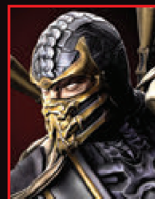
SUB-ZERO

Sta dva brata. Starejši po smrti, ki mu jo prizadeja stari sovražnik Scorpion, postane maščevalski nindža Noob Saibot (preberi nazaj!), mlajši pa po dvojki obvelja za Sub-Zera. Pozneje dobi še klasično in kibernetsko inačico, ki izpušča e-zvoke. Nasprotnike zamrzuje, s čimer jih lepo pripravi na izvedbo dolgih kombinacij, pri usmrtitvah pa jih obglavlja in drobi na kosce.



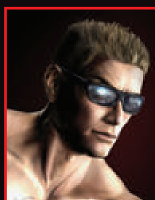
RAIDEN

Raiden je štromarsko božanstvo, ki ščiti Zemljo pred demonskimi hordami Outworlda. Njegov zaščitni znak je premočrtno letenje po luftu z rokami naprej, ki ga spremlja neartikuliran krik, kot da je pojedel preveč riža in je zdaj zaprt. V filmu ga je ravno prav zajedljivo upodobil 'highlander' Christopher Lambert, v zgodnjih konzolnih inačicah pa mu je bilo ime Rayden.



SCORPION

Poleg Sub-Zera in Raidna je Scorpy edini lik, ki se je v igralni obliki pojavil v vseh MKjih. Je antijunak, ki se vrne iz posmrtja, da bi se maščeval za uničenje svojega nindža klana in smrt družine. Zato pod masko najdeš lobanjo s peklenskim ognjem. Srd usmerja predvsem v Sub-Zera, nasprotnike pa rad vleče k sebi s kopjem in jih na kraju skuri. "GET OVER HERE!"



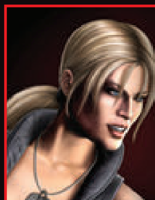
JOHNNY CAGE

Stereotipni, vase zagledani in arogantni hollywoodski borec, ki pa zna dodobra udariti, če je treba. Za trademark ima nadevanje sončnih očal in špago, pri kateri sovražniku stre moda. Seveda je Johnny tako kul, da s tem vpliva tudi na ženske like. Kletka je dejansko parodija na Van Damma, s katerim si deli začetnici imena, oziroma na njegov lik v filmu Bloodsport.



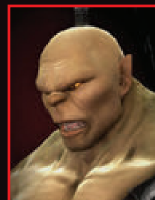
SHANG TSUNG

Je mogočen in zloben coprnik, ki službuje pri Shao Kahnu. Mladost si ohranja s tem, da vsrkava duše poraženih bojevnikov, njegova najmočnejša sposobnost pa je spreminjanje oblike. V starih časih se je zmogel pretvoriti v katerikoli igralni lik, zdaj pa le v nasprotnikovega. Boon in Tobias sta ga utemeljila na čarodeju Lo Panu iz filma Big Trouble in Little China.



SONYA BLADE

Najboljši lik v enici, katere grabljenje z nogami je sčasoma obveljalo za nepošteno ('broken') potezo. In najbolj prepoznavni ženski lik, saj si tistih nagravžnih nindž in zlodjevskih nakaz iz Outworlda res ne gre lepiti na zid. Čedna, močna vojakinja z mehko sržjo in seski se sčasoma kakopak speča z Johnnyjem, rezultat česar je hči Cassie, ki nastopa v Mortal Kombatu X.



GORO

Znameniti četveroroki šef iz prvega Mortal Kombata je bil nepremagan petsto let, dokler ni prišel mimo Liu Kang in ga zbrcal kot kanto. (Po triinpetdesetih poskusih.) Goro pripada starodavnim Shokancem, ki so dali tudi tigrskega Kintara in ono grdobo Sheevo, koju ne bi nikad ševio. Za Gorov snemalni model ni rabil kak igralec s protetiko, temveč plastelinast kipec.



Mortal Kombat X je najnovejši del serije, ki je na police za PC, PS4 in xbox one prispel dan pred izidom Jokerja. Osrednje lastnosti špila so interakcija z ozadji, več borilnih slogov za posamične like in res nagravžne usmrtitve.





mačistični Kano mu je iz prsi iztrgal še utripajoče srce, iz katerega je v presledkih mezela topla kri … Johnny Cage mu je z aperkatom odbil betico … najhujši in najbolj razvpit pa je bil fatality mrzlega nindže Sub-Zera, ki je kanalji odtrgal glavo s hrbenico vred ter predatorski pokal zmagoslavno dvignil v zrak. Naprej, dol, naprej, high punch = nad nasilno igrico pretresena mama.

Prav tako se je dalo na stopnji nad prepadom sovraga poslati v globino, kjer se je med babjim jadikovanjem nasadil na jeklene osti. K pokončanju je zmagovalce venomer spodbujal glas voditelja borilnega turnirja, overlorda Shao Kahna, ki je bobneče terjal "FINISH HIM!" Res pa je, da vsled manka interneta spočetka sploh nismo vedeli, da so v igri usmrtitve. V moji družbi je prvo našel moj precej šeprtljavi prijatelj in vsi smo obsedeli spuščenih čeljusti, ko je Raiden pretepenemu razčefukal betico. Flawless victory!

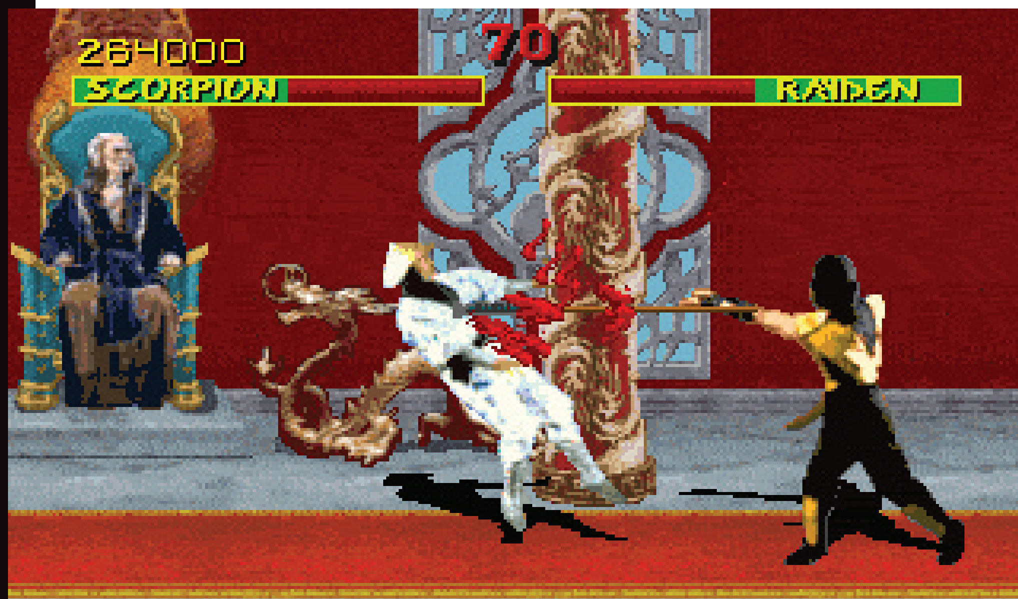
Nebrzdano nasilje je zvečine mlade odjemalce navdušilo, toda Kombat je ravno s tem privlekel pozornost ameriških senatorjev. Ti so zagrozili, da bodo zaradi MKja in njemu sličnih naslovov igre začeli cenzurirati, če industrija ne bo posredovala sama. V odziv so čezlužni založniki ustanovili združenje ESRB (Entertainment Software Rating Board), ki je začelo na igre lepiti starostne oznake. V Evropi smo čez čas dobili organizacijo PEGI (Pan European Game Information) s slično funkcijo. Za tiste številke na današnjih škatlicah, kot so 3+, 12+ in 18+, je torej v marsičem odgovoren prav Mortal Kombat. Več o tej plati igre si lahko prebereš v naših prvih tematskih analih v Jokerju 163, id na Joker.si 3637, ki podrobneje popišejo tudi izdelavo prvenca.

HP LP HK LK B

Uživancija pri štetju reber pa ni temeljila le na brutalnosti, marveč na precejšnji enostavnosti njenega izvajanja. Pri pretepaških sladokuscih so Mortal Kombati v nemilosti, saj se ne morejo pohvaliti s posebno globino. A po drugi strani je ravno nizek vstopni prag bistveno pripomogel k množični priljubljenosti.

Kombatov bojni sistem tradicionalno temelji na gibanju in petih gumbih – nizki in visoki roki, nizki in visoki nogi ter bloku. S tem je moč izvajati naprednejše poteze, kot so specialke in kombinacije. Toda že navadno razbijanje po knofu za roko botruje seriji udarcev na gobec, ki žrtvi spije opazen del energije. Z navadnim aperkatom, ki ga narediš z dol + roko, pa kaznuješ pretežen del skokov in takisto vzameš nesramno dosti življenjskega soka. Poleg tega so številne specialke boleče enostavne – za Liu Kangovo ognjeno kroglo ni treba iti od dol do naprej kot v Street Fighterju, temveč zadostuje dvakrat naprej in roka. Neposvečena raja se je zato v prvem Mortal Kombatu imela strašno fino, ko je zmagovala s knofodrkom in nekaj osnovne taktike, triumf pa podprla z ritualnim razčetverjenjem. Lahko si povabil na obisk prijatelje, ki niso imeli pojma, in vsem je uspevalo razumno dosti. Če drugega ne, je iz vbočenih nosnih pretinov brizgala rdečina.

Pri tem je bil pomemben še en dejavnik. Zaradi enostavnih vnosov, ki so bili manj sofisticirani kot v Street Fighterju, se je dalo Kombat lepo igrati z računalniško tipkovnico. Tudi zato je pecejaška in amigaška dežela Slovenija veliko bolj požegnala MK kot Pouličnega bojevnika, ki je s šestimi gumbi za udarce in veliko krožnimi gibi že terjal joypad ali



Kombatu je botrovala nova tehnologija, ki jo je Midway kupil, da bi naredil kar najbolj zvesto igro po licencah Universal Soldier ali Bloodsport. Iz tega se je izcimila pretepačina, ki se je učinkovito spopadla s Street Fighterjem.

FATALITETA BRUTALITETA KVANTITETA KVALITETA

Razvojno moštvo za izvirnim Mortal Kombatom si je najprej zamišljalo, da bi se tistemu, ki bi na koncu boja ostal brez energije, začelo vrteti, zaradi česar bi bil brez obrambe. Shang Tsung pa naj bi kot šef potegnil meč in poražencu odrobil glavo. Nakar so pomislili, hm, kaj pa, če bi lahko tako krutost dotolčenemu konkurentu storil vsakdo? Tako so v igro skrili zaporedja pritiskov na gumbe, ki so privedla do usmrtitev, fatalityjev. Vsak lik je imel svojo in ni trajalo dolgo, da so obiskovalci igralnic na avtomatu MK odkrili vse. Z naslednjimi deli so vojščaki dobivali vse več fatalityjev, tja do štiri, a daleč od tega, da bi bile vse posrečene. Najboljše in najbolj legendarne ostajajo tiste v enici. Verzije so stage fatalityji, kjer sovraga usmrtiš z žrtvovanjem ozadju – nasadiš ga na špice na stropu, pošlješ ga pred vlak ali ga zabrišeš v kislino, ki ga razžre do kosti. Okusno.





Poleg usmrtitev so si razvojniki izmislili še druge zaključne poteze. Trojka je vpeljala brutalityje, ki so povzročile eksplozijo ubožca, in animalityje, kjer se je zmagovalec spremenil v žival – Stryker denimo v tiranozavra, ki je nasprotnika požrl. Dvojka pa je prispevala babalityje, kjer si nevrednega tekmeca pretvoril v sedečega otročka, in friendshipe, kjer si se pred poražencem klovnovsko afnal. Mimogrede, menstruality ni prava zaključnica, temveč vic, ki si ga je izmislila skupnost. Kri, ki kot slap brizga iz potočke zijalke med nogami Sindel, Mileene in ostalih bab, bi bila preveč celo za MK …



OSREDNJE SOSLEDJE

Za večino ljubiteljev se je serija Mortal Kombat začela in iztekla z izvirno, daleč najbolj markantno ter uspešno trilogijo. Ta sestoji iz Mortal Kombata (1992), Mortal Kombata 2 (1993) in Mortal Kombata 3 (1995). Slednji je bil deležen dveh izpopolnjenih inačic – Ultimate MK3 in MK Trilogy. Enica, dvojka in ultimativna trojka pa so skupaj izšle v novejšem MK Arcade Kollectionu iz 2011.
'Sveta trojica' je uporabljala isti pogon in nabrekala v glavnem po količini, saj se ustvarjalci niso toliko posvečali borilnemu sistemu. Ta je zlasti v MK3 postal bolj prefinjen v verižnih kombinacijah in dodali so gumb za tek, ki je pomagal pri napadih. A ta na kraju ni doprinesel toliko, kot so se nadejali, in v primerjavi s Street Fighterji je MK ostal grob in relativno plitek. Bolj opazno je bilo zaljšanje grafike in kopičenje elementov. Dvojka je vpeljala ženske nindže, torej Jade, Mileeno in Kitano, zobato pošast Barako z noži namesto rok in črnca Jaxa z robotskimi gornjimi udi. Iz tretjega dela pa se spomnimo apaškega bojevnika Nightwolfa, policista Strykerja in dolgolase babure Sindel. Na kraju si se srečal z Gorovim sorodnikom Kintarom in vladarjem Shaom Kahnom.



Mortal Kombat 3

Trojka je imela tudi najširši razpon usmrtitev dotlej in sorodnih potez ter se je odvijala v bolj zahodnjaškem svetu. Pa vsebovala je bolj normalno umetno pamet od tečne dvojke, kjer je računalo igralo po sistemu toplo-hladno in si moral imeti jeklene živce, da nisi ob obilici cenenosti znorel. Mortal Kombat 3 je drugače leta 1995 spremljala orjaška, več mesecev trajajoča reklamna kampanja. Tvorili so jo odrska predstava, film in njegov soundtrack, ki je postal in ostal najbolje prodajan igralski 'OST' v zgodovini.
MK3 je bil torej uspešnica, a Midwayu je bilo jasno, da z 2D-pogledom v 3D-dobi, ki jo je pripeljal playstation, ne bo več kruha. Tako se je niz preselil v tretjo dimenzijo, kjer pa ni vzcvetel. Mortal Kombat 4 (1997) in nadgrajena inačica Gold (1999), Deadly Alliance (2002), Deception (2004) ter Armageddon (2006) so vsak po svoje skušali prilagoditi borilni sistem in vzdušje tirasežnemu prostoru, a jim ni nikdar uspelo. Sicer je bilo mogoče usmrtitve ustvarjati na z nizanjem krvavih napadov, liki so imeli po dva borilna sloga ter orožja in ustvarjati je bilo moč lastne bojevnike. Toda vse skupaj je bilo okorno, predvsem pa je šel po gobe tisti stari čar digitalizirane grafike, ki je

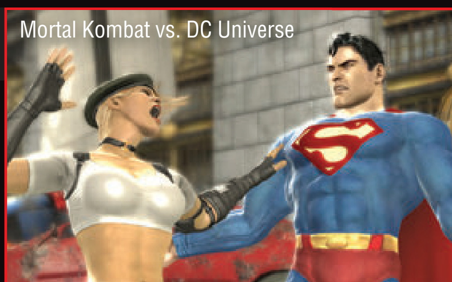


Mortal Kombat 4



Armageddon

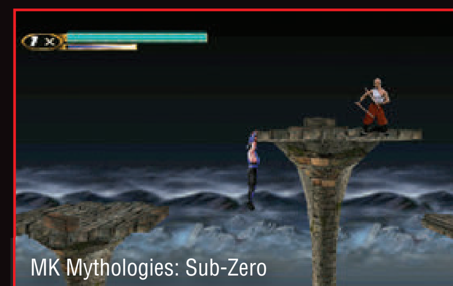
MK ločil od ostalih. S kupom neposrečenih likov so bili ti poligonski Kombati videti kot slabe verzije japonskih borilnic. Tega ni kaj dosti spremenil niti licenčni Mortal Kombat vs. DC Universe (2008), v katerem so se borci spopadli s stripovsko druščino založbe DC Comics. Od vsega kombatovskega trideja zgodovina najbolj beleži to, da je Deadly Alliance prispeval prvi videoigerni poster, ki so ga oblasti cenzurirale. Na njem je bil nek tip, ki si je brisal okrvavljeno roko v poslovneža, dejanje pa so spremljale besede "It's in us all" – "To je v nas vseh."


Mortal Kombat vs. DC Universe

Tudi neuspeh novejših Mortal Kombatov je botroval propadu firme Midway. A izvirni avtorji so uredili, da je zapuščino kupil Warner Interactive, in pri njem osnovali firmo NetherRealm Studios. Njen ključni mož je Ed Boon, eden od izvirnih avtorjev MK. Pri NetherRealmih je leta 2011 nastal rebootani Mortal Kombat. Zgodba se je vrnila v čas prvotne trilogije, tri dimenzije pa so romale v koš, kajti poligonski liki so se vnovič premikali po eni ravni. A igra je ob naslanjanju na stare temelje uvedla številne dobro sprejete novosti, med njimi merilnik supermoči kot v Street Fighterju in rentgenske minifatalityje z vzdušnim prikazom lomečih se kosti. Ob vsem ostalem je bil deveti Mortal Kombat zadosti enostaven za igranje, da se ga je lahko efektivno lotil vsakdo, hkrati pa ni bil trapast. Na njem gradi aktualni Mortal Kombat X.

ODVRTKI

Osrednja serija šteje deset delov, a to ni vse, česar je bil deležen Kombatov univerzum. Nemara te preseneti podatek, da je bil MK deležen treh konkretnih odvrtkov, ki so vsak na svoj način širili zgodbo in predrugačili klasično igranje.
Prvi je bil leta 1997 MK Mythologies: Sub-Zero za playstation, kjer si se kot mrzlinski nindža v pogledu od strani gibal v desno, skakal po ploščadih in garbal tečnobe. V špilu je bila vidna tako zapuščina Double Dragona kot Striderja in sličnih arkadnih pustolovščin. Žal ni bil preveč posrečen, niti se ni dobro prodajal.


MK Mythologies: Sub-Zero

Midway je spinoffarsko srečo drugič poskusil tri leta kasneje, spet na playstationu, z MK: Special Forces. Ta je bil za razliko od digitaliziranega Sub-Zera poligonski, v glavni vlogi je nastopil kibernetski zamorec Jax, vic pa je bil v tekanju naokoli po razširjenih nivojih v sodobnem zaporu in, uganil si, tepežu. Prav tako si uganil, da igra ni bila kaj prida.
Je pa šlo rado v tretje z MK: Shaolin Monks, ki je 2005 izšla za PS2 in xbox. V njem sta Liu Kang in Kung Lao (to je oni menih s širokokrajnim klobukom v bondovem stilu) potovala po Outworldu, še kar napredno mlatila tečnobe in jih usmrčevala. Nadgrajevati je bilo moč lik in igrati sam ali v dvoje, vse skupaj pa je bilo po krivici prezrto, saj je bil ta odvrtek dosti soliden.

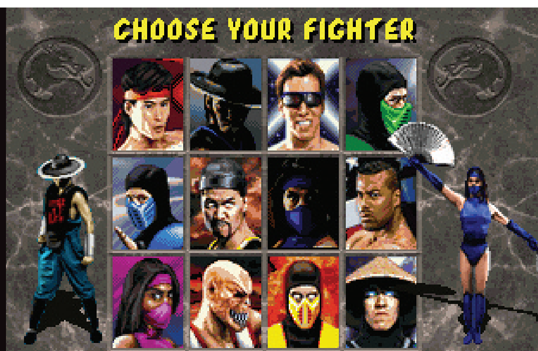


MK: Shaolin Monks



Mortal Kombat

joystick. Ni škodilo, da je bila verzija za PC s primernim hardverom dokaj slična avtomatni, dočim so bile konzolne nekoliko slabše. Rasa elitnih gospodarjev je bila zadovoljna, ker se je lahko nadkvalitetno mlatila, in ni preveč jamrala glede zanikrne umetne pameti. Ta je bila znana po tem, da je reagirala v trenutku in bila zdaj sposobna nadčloveške spretnosti, zdaj katastrofalne neumnosti, ko je zapored kasirala pet čiščenj z nogo. Je pa bil nek čar v študiranju njenih matematično preciznih in predvidljivih odzivov.



Izbirni zaslon Mortal Kombata 2, ki je starim slovenskim borcem ostal v krasnem spominu. Verjetno je bil nabor legendarnih likov tu najbolj uravnotežen, bolj kot v trojki, ki je že prinesla kar nekaj brezzveznikov.

BESEDA V OZADJU

Še z nečim je Mortal Kombat vznemirjal: z izročilom, ki je bilo med borilnimi igrami presenetljivo širno in bogato. Po Kombatovi zgodbi je Zemlja le eden od več kraljestev (realmov), ki jih hoče zavzeti vladar onkraja Shao Kahn in jih spojiti s svojim Outworldom. Usode domen, ki so jih ustvaril Starejši bogovi, se odločijo na borilnih turnirjih, ki jih prirejata Kahn in njegov copirniški pribočnik Shang Tsung. Na njih sodelujejo tudi vojščaki in bitja iz drugih dimenzij, na primer štiriroka nakaza Goro, božanstvo Raiden, ki skrbi za Zemljo, terminatorski roboti, ki sprožajo rakete ter mečejo mreže, in tako dalje.

V prvem Kombatu se je spopadla sedmerica bojevnikov in s porazom Gora ter Shanga Tsunga tik pred zdajci, na desetem turnirju, rešila Zemljo. Vendar to še zdaleč ni bil konec ne Kahnovih vpletanj v naše zadeve, ne dopolnjevanja ozadne štorije. Ta je skozi nove dele nenehno rasla in se odebelila v konkretno zmedo več osrednjih rdečih niti in številnih osebnih usod tako starih kot svežih likov. Teh je bilo že pred leti več kot šestdeset. Pravi fani vedo, da je denimo entiteta Sub-Zero pravzaprav dvoje kitajskih bratov, Bi-Han in Kuai Liang, članov morilske druščine Lin Kuei. In da je bil Mortal Kombat prvi špil s skrivnim likom, Reptilom. Takim poznavalcem ne pozabi ustreči vsak nov MK z navajanjem za lase privlečenih dogodkov, med katerimi je kajpak všteto potovanje skozi čas. Kot se spodobi za mešanico prijetne blaznosti in cenene traparijice, ki se zaveda, da ni nič več kot to, in se iz tega uspešno šali.



Mortal Kombat 9, ki v imenu nima te cifre, je prinesel 'ultra' poteze, x-raye. Izvedel si jih lahko, ko te je nasprotnik po zgledu Street Fighterja 4 zadosti namlatil. Potem si mu vrnil s takole kostolomno klofuto.

MEDIJSKA ŠIRITEV

MORTAL KOMBAT (1995)
"Sem v sovražnem okolju in pojma nimam, obkrožajo pa me tipi, ki me hočejo po vsem sodeč zmlatiti … Kot bi se vrnil v srednjo šolo." Tako modruje Johnny Cage v prvem filmu MK, ki so ga v kina dali par mesecev pred izidom Mortal Kombata 3. Pod žarometi so Liu Kang, Sonya in Cage, ki pod protekcijo božanstva Raidna sodelujejo na borilnem turnirju, da bi rešili Zemljo. Neznani nastopajoči z izjemo Christopherja Lamberta kot Raidna in Cary-Hiroyukija Tagawe kot Shanga Tsunga



igrajo slabo ter ne gre izgubljati besed o strukturi, ki je komaj kaj več od niza bitk. A film je po zaslugi nevarčevanja z nasiljem in krvjo, ravno prav cenenega scenarija ter nepojasnjene energije, za katero je med drugim poskrbel režiser Paul W. S. Anderson (taisti, ki je kasneje naredil kup filmov Resident Evil s svojo babo, Jovovičevo Milko), navdušil fane in ljubitelje sirastih pretepaških scen. Kratki, okrutni spopad med Sub-Zerom in Scorpionom v peklu, trademarkovske poteze, ščepec nadnaravnega, obračun z Gorom, energična elektronska glasba … To je to. Kokice in frende skup, pa se zabavat!

MK: ANNIHILATION (1997): po zmagi na turnirju in porazu Shang Tsunga se na nebu odpre luknja. Iz nje priletijo ognjene krogle, ki se tik nad tlemi pretvorijo v mišičaste, v turbane ovite karateje. Ker kot vemo, so ti bistveno učinkovitejši način, da si podrediš Zemljo kakor same ognjene krogle. Uletijo kentavri, random nindže, Sheeva, Shao Kahn in Raiden, ki ni več Christopher Lambert (buuu!).



Uleti tudi Johnny Cage, ki si sname očala – in umre, ko nespretno napade Kahna. Ha?! Od tod gre vse le še na slabše in to je vse, kar moraš vedeti o tem obupnem, nesmiselnem, zanič posnetem nadaljevanju s preobiljem slabega CGja. Tistem, ki ga ne reši niti Sonja Zjošk v tenki spodnji majčki. Tistem, ki je zatrlo načrtovani tretji del, Devastation, in tako učinkovito potopilo Kombatovo filmsko barko, da je niso nikdar več dvignili.

MK: THE ANIMATED SERIES (1996) in **MK: KONQUEST** (1998): sta stari televizijski seriji, prva risana in druga igrana, ki ju omenjam samo iz kronistično perfekcionistične nujnosti. Animacija v prvi je bila zanikrna in vsa zadeva je zaudarjala po močno pretirani cenenosti. Konquest pa je tako neskončno zanič, da bi raje čistil MKjeve arene po nizu fatalityjev, kot da bi gledal več kot eno epizodo.



MK: LEGACY (2011): korajžni ustvarjalec Kevin Tancharoen je na lastno pest ustvaril kratek film MK: Rebirth, ki je s črnikavostjo, resnobnostjo in svežim pristopom k znanemu materialu na YouTubu privlekel dosti pozornosti. Lastniki Kombatove licence Kevinu niso odobrili novega filma, na kar je cikal, je pa dobil zeleno luč za ustvarjenje spletne serije, ki se jo ljubitelju MKjev splača pogledati. Itak je brezplačno dostopna na Tubi. Približno desetminutne epizode v zaenkrat dveh sezonah (tretja ravnokar nastaja) se ne ukvarjajo z bitkami proti Shao Kahnu in njegovim težakom, marveč z ozadji številnih znanih likov.



KRNEKI, KI DOGAJA

Vsi Mortal Kombati so bili in ostajajo zajebancije na fantazijsko dojemanje borilnih veščin, ki so jo avtorji zabelili z namerno absurdno krvavostjo in geekovskim navdušenjem nad mladinskim popkulturnim poflom, od poceni stripov do obskurnih azijskih pretepaških filmov. Ravno zaradi prostodušnosti in jasnega norčevanja iz sebe so Kombati tako prisrčno simpatični in se jih publika nikakor ne naveliča, saj redno strežejo z novimi pretiravanji. Kje drugje imaš priložnost, da te s pahljačama namlati prsata gospodična z zverskim zobovjem, nakar taisti baburi okrog pasu privežeš tri kile eksploziva in se režiš, ko se njene očiščene koščice razletijo na vse strani? Nikjer. Mortal Kombat car.

Mario Party 10





Minice so srž Partyja, saj razgibajo počasno gibanje po poljih. Obsegajo vse mogoče, od balansiranja na žogah do skakanja po capinih.

Ja, že pri desetem delu smo in recept se v vmesnem času ni nič kaj spremenil. Še vedno gre za pisane, z miniigrami okrancljane, elektronske namizne igre. Le da namesto brezizraznih figuric tu nastopa Mariova banda. Poanta desetice za wii U je, da se štiričlanska druščina z lučanjem kockic premika po poljih, ki dajejo bonuse in maluse. Vmes jih zasleduje Bowser, ki si želi v spregi z malim Bowserčkom preprečiti, da bi prišli do konca prizorišča in s tem do sijoče zvezde. A smisel ni le v tem, da se Mario, Luigi, Donkey Kong, Yoshi in ostali, premagajo cortkano strašnega dinozavra, temveč se nenehno borijo med sabo. Zmaga namreč tisti, ki nabere največ drobnih zvezdic.

Mini do maksi

Starejši ljubitelji Mario Partyjev, ki so se začeli davnega leta 1998 na nintendu 64, bodo najverjetneje vnovič zavihali nosove nad tem, da niti desetka ne omogoča ločenega gibanja likov. Njega dni so se lahko nastopajoči razkropili po karti, kar je botrovalo večjemu kaosu in zajetnemu številu stez do cilja. Zdaj so, tako kot na wiiju, vsi liki skupaj stlačeni v eno vozilo, ki le občasno izbere pot. Na vrsti so izmenjaje in ko se nekaj pripeti, dogodek največkrat vpliva na tistega, ki je vrgel kocko. Določena polja prispevajo zvezdice, pri drugih je treba skočiti na stransko polje z igro na srečo, tretja pa na zalogo dobrin vplivajo negativno. Slejkoprej pride do spopada z vsaj enim šefom, kot sta tečna bela sipa ali ogromen želvak z macolo. Tu je treba ob pravem lučati zelene oklepe, v prostoru izbirati ustrezne ikone ali spretno skakati po poljih.
S tem so povezana polja, ki sprožajo miniigre. Ker igrajo vedno štirje, pri čemer manjkajoče ljudi nadomesti zasilna umetna pamet, so te nenehno skupinske. Bodisi gre za boj vseh z vsemi, bodisi se nastopajoči razdelijo v ekipi. Notri je blizu sto minic, ki trajajo po minutko in so zvečine nove. Ponekod je treba spehati konkurente s fotografskega podija ali brcati žoge na nasprotno stran, drugod z nagibanjem wiimota balansirati ploščadi ali se od njih skakaje odrivati. Ni več toliko nerodnega dirkanja, s katerim je posiljevala osmica. Pisker pristavi še Bowser, ki se reši iz ječe, ko se odrola vseh šest številk na kocki. Tedaj po prizorišču razmeče slabšalna polja, in predrugači miniigre, na primer tako, da je zmagovalec tisti, ki je zadnji. Skoraj ga zasovražiš, ampak seveda ga ne moreš.

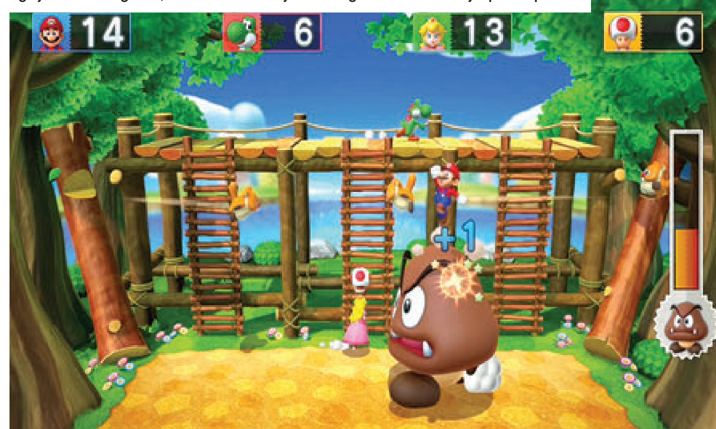
60 ***Sneti*** ***se poda na žur z gobicami, čudaki in kraljičnami.***
wii U **Nintendo**

Zlobec postanem!

Enako se ne moreš zares razjeziti na sotrpine, naj bodo človeški ali wiijevi. Mario Party 10 je namreč znova bolj igra sreče kot spretnosti, bolj sprostitev kot resno početje. Zaloga zvezdic je hudo nestabilna, saj si lahko ob eni sami srečelovni nepriliki ob polovico nje. To velja tako za klasični modus kot za novi pridobitvi. Ena je način, v katerem en igralec od petih postane Bowser in se poda na lov za ostalimi štirimi. Kdor je Bowser, je deležen novega nabora špilčkov, ki izrabljajo zaslonski gamepad. Na njem poganja avtomate, s tapkanjem usmerja plamene in s sukanjem obrača prizorišča, medtem ko se tekmeci na teveju trudijo, da bi mu prekrižali načrte. Ta modus doprinese levji delež svežine.
Lasten niz opazno manjših kart ima tudi tretja postavka, kjer uporabiš figurico amiibo. Tu se štirje liki pomerijo v nabiranju malih in velikih zvezd na en zaslon veliki plošči. Posebnost so polja, ki te prenašajo sem in tja, bonusi, ki te naredijo velikega, ter znova svojstvene miniigre. Amiiba uporabljaš kot lučalnik kock, kar pomeni, da ga stalno daješ na gamepad in z njega.

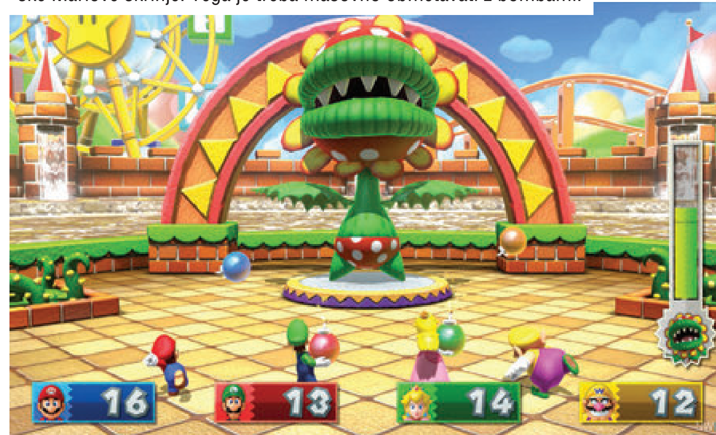
Počasi se ne pride

Desetka je bolj naphana od osmice in devetice za wii. Ima kup novih miniiger, ki so na splošno prijaznejše kot prej, ter dva nova načina, amiibovega in Bowserjevega. Vendar je pod črto daleč od nadmočnosti. Bowserjev modus ima le tri prizorišča, kar je bistveno premalo. Vsaj trikrat več bi jih moralo biti, pa tudi osnovni način bi jih moral imeti več od tistega pol ducata, saj jih daš skozi vse prehitro. Nadalje vse minice niso posrečene in med njimi ne manjka rutinskih. Znova moti, da ni enoigralske kampanje in spletnega večigralstva, dočim je seznam robe, ki jo odklepaš v zameno za nabrane kovance, medel. Ne pozabi niti, da je treba za igranje nujno imeti vsaj en wiimote, kajti gamepad wiija U zadostuje le za vodenje Bowserja. Ostala dva načina terjata wiijev daljinec, pri čemer mora vsak človeški udeleženec imeti svojega, kar je zaradi potezne narave špila neumnost. Način amiibo party pa zahteva najmanj eno figurico, ki je nima vsak. No, najbolj moti počasno odvijanje saj igra vztraja na ponavljanju animacij ter dolgih včitavanjih, s čimer krni zabavo ter tempo.
Ne rečem, z otrokom in v družbi manj zahtevnih sem se v Mario Partyju 10 imel kar lepo, saj je zahtevnost nizka. Tudi cena pri 40 evrih ni čisto polna. Navdušenja pa tale puhla risankavost v meni ni vzbudila. Eh, saj bo enajstica. Gotovo kmalu.





Zgoraj kaotična miniigra z lovljenjem rib, spodaj eden od šefov iz tipske Mariove skrinje. Tega je treba masovno obmetavati z bombami.



Pri metanju kocke in ubiranju poti čez polja kamera ni pri miru, kar je kul. Ni pa v redu, da je polurnih kart tako malo in da se igranje vleče.



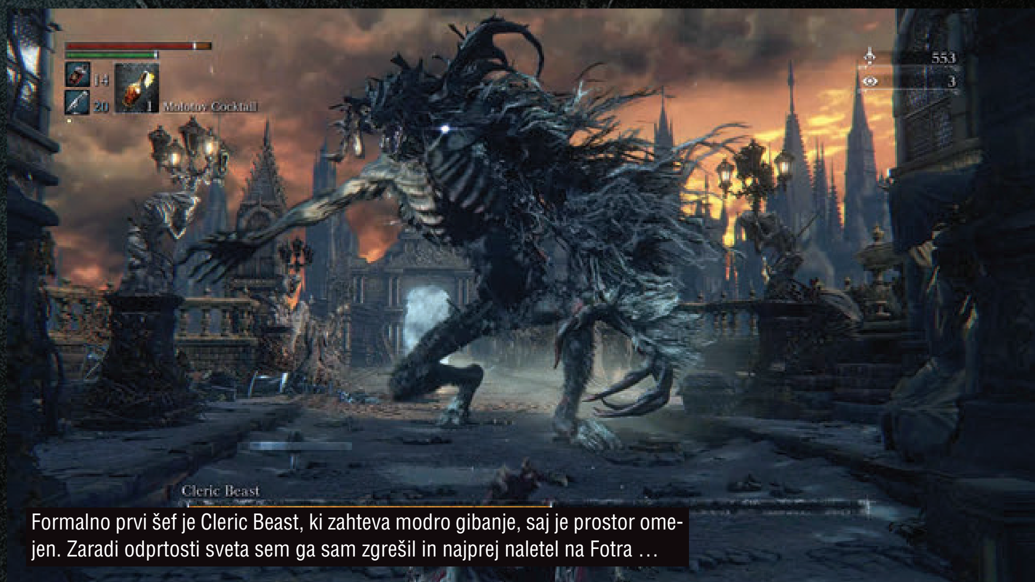
Bloodborne

Angleška mesta 19. stoletja so bila za bivanje vse prej kot prijetna. Industrijska revolucija je vanje prignala trume, ki so živele v hudi umazaniji in težki revščini. Smradu in nasilja je bilo, kolikor si hotel, ter v tovarnah in rudnikih so garali tako odrasli kot otroci. In če si se uspel ogniti sifilisu, te je zaštihal Jack Razparač.
Zamisli si potemtakem tovrstni izmišljeni Yharnam v še hujši, fantazijsko grozljivi obliki. Ker je ta starodavni gotski becirk znan po čudežnih zdravilih, ki preženejo sleherno bolest, vanj masovno romajo ljudje od blizu in daleč. Tudi ti, brezimni lovec. A tam najdeš skrivnostno krvno okužbo, ki je prebivalstvo bodisi obnorelo, bodisi spremenilo v groteskne spake. Ne preostane ti drugega, kot da pokolješ vse, na kar naletiš. Vmes pa se trudiš, da med jago po tlakovanih ulicah in bližnjih območjih, infestiranih z nakazami iz Onkraja, ne bi zavekal kot dekletce.
Ja, taka je moč domišljije japonskega From Softwara, ki je z Bloodbornom za sekalne igre naredil tisto, kar je z Dark Souls za frpje. Transformiral jih je, da ne bodo nikdar več enake.


Bloodborne je skrivnostna, grozljiva in zafrknjena arkadna sekljačina s frpjskimi elementi. Namenjena je zagretim igralcem vročih prstov in hladne krvi.

Opredelitvene tegobe

Najprej je treba poudariti, da Bloodborne ni polnopravni, 'visoki' frp, kakršni so Skyrim, Witcher in Dragon Age. Lahkokategoren je celo med akcijskimi erpegeji. Ko v pogledu od zadaj šibaš naokoli in v docela realnem času kolje199 stvore, nimaš na razpolago marsičesa, kar je tipično za igranja vlog. Lik lahko sicer grafično oblikuješ, toda poklic je samo en, 'hunter'. To dejansko ni služba, ampak oznaka za edinega možnega tipčka, ki suče dve vrsti orožja. Eno je hladno v desni roki, drugo strelno v levi.
Nadalje ni različnih čarovnij, oklepov, ščitov, puščic, obtežitve. Pa tudi ne širne dežele, zemljevida, krčme, dolgih pogovorov, druščine, ugank. Od 'role playinga' ostanejo le nabiranje izkušenj, v zameno za katere krepiš pol ducata statistik, raba predmetov in nadgrajevanje orožij. Zato Bloodborne ni Dark Souls 3 oziroma neka žalobna izvedenka Gothica. Bliže je akcijskim špilom vrste *hack and slash*, kakršni so God of War, Bayonetta, Devil May Cry in Ninja Gaiden. Zategadelj mu je bolje reči napredna sekljačina kot oskubljena frpjka.
To ni presenetljivo, kajti njegove dušne prehodnice, Demon's Souls in oba Dark Soulsa, so s poudarjanjem spopadov in mankom mnogih frpjskih elementov že silile v to smer. Ob tem so nudile širino, saj si lahko izbiral med številnimi poklici in naborom opreme. Bloodborne pa to oklesti in seže predvsem v globino svojega praktično edinega načina udejstvovanja. Osrednji avtor Hidetaka Miyazaki je torej odrezal 'frpjski špeh', odbil še nekaj svojstvenih gradnikov iz Souls, kot sta človeška in zombijska oblika junaka, ter poudaril sveto trojico: vojskovanje, raziskovanje, vzdušje. Ampak to zadostuje za vrhunski sekalni špil, oplemeniten z ravno toliko erpegejske zapuščine, da preseže običajne sekljalke. Vsled neznanske mračnosti in hecnih posebnosti Bloodborne resda ne bo sedel vsem. Zna pa čisto obnoreti tiste, ki jim bo.



Formalno prvi šef je Cleric Beast, ki zahteva modro gibanje, saj je prostor omejen. Zaradi odprtosti sveta sem ga sam zgrešil in najprej naletel na Fotra …



Hunter's Dream je varno pribežališče, od koder se pri nagrobnikih teleportiraš k odklenjenim lampicam. Te okvirno delujejo kot kresovi v Soulsih.


Ker je dizajn premišljen, se ne spopadeš takoj s tentakloglavci in kadavri, marveč z angleškimi reveži, ki patruljirajo po ulicah. A z njimi je nekaj narobe …

Na obisku pri Angležih

V prvi vrsti to ni igra, ki bi jo malo pošpilal za sprostitev. Celotna linija Souls slovi po nepopustljivi zajebanosti in terjanju skrajne vztrajnosti. Bloodborne je kvašen podobno in vsebuje le eno težavnostno nastavitev: visoko. Ko se kot novopečen lovec zbudiš v razpadli viktorijanski bolnišnici, vihtiš zgolj pesti. V naslednjem prostoru srečaš stasitega volkodlaka, ki te fenta z dvema zamahoma krempljastih šap. Zbudiš se v varnem sučišču, pokopališču Hunter's Dream pod razdrapano kočuro, kjer ti paraliziran starec na vozičku razodene … ee, nič kaj dosti. Jasno ti je le, da se boš od tod čudežno teleportiral na odklenjena območja, kjer boš garbal zalego in si skušal odpreti pot naprej, za kar bo običajno treba razbiti šefa. Preneseš se tako k prvi nagrobni svetilki, ki označuje kraje, od koder je moč skočiti v štab, in se lotiš vohljanja. Z visokega gledišča uzreš devetnajststoletne mestne širjave, ki jih boš sčasoma vse po vrsti obiskal – razumeš, kako te oblikovalci pripravljajo na to, kar pride? Spustiš se na govnaško ulico in z rahlo okornim krepelskim opletanjem zavdaš prvim kmetavzom. Dva od teh po stari Fromovi navadi spita in se zbudita šele, ko se približaš, tako da obstaja nevarnost, da te naskočita v hrbet. Ej, a veš, kako spoznaš igralca Bloodborna? Tisti je, ki stalno suče kamero in preverja, kaj se dogaja okrog njega. Le tako preživi.

Trdi udarci v mehko meso

Okej, nekoliko mutirani dninarji kljub vpitju, češ, da sem jaz beštija (huh?), niso večji problem. Ves ponosen radoživo pičiš dalje – in zaideš pred kozave frise večje skupine, ki se te loti z vilami in baklami. Faaak!!! Ker nimaš ščita in količkaj učinkovitega oklepa, preživiš le tako, da se besno izmikaš š šviganjem nazaj in vstran. Vendar tega ne moreš početi v nedogled, saj ti zmanjka kondicije. Medtem ko čakaš, da se napolni, uporabiš ampulo s krvjo, ki ti povrne energijo. A še bolje je, da se naučiš ključnega obrambnega manevra: strela. Ognjena orožja v Bloodbornu zvečine namreč niso namenjena pokanju na razdaljo in ugonabljanju tečnob, saj so za kaj takega preslabotna. Njihova temeljna funkcija je drugačna: prestrezanje napadov. Če ustreliš tedaj, ko je sovrag nekje na polovici animacije (kar navadno pomeni, da ti je že grozeče blizu), ga boš prekinil in za nekaj sekund spravil v omedlevico. Tedaj se mu lahko približaš in mu mogočno, 'visceralno' zavdaš. Pri tem lovec seže vanj in mu premeša drob, da kri škropi na vse strani. Juhej! Toda če strel zgreši, pri čemer je količina živosrebrnih nabojev seveda omejena, znaš dodobra kasirati.

S tem res mislim dodobra, kajti za smrt ponavadi zadostuje nekaj udarcev od česarkoli na približno tvoji razvojni stopnji. Denimo od kapucinskega debeluha s podolgovato sekiro, ki čaka blizu uličnih tolpašev in te izziva, nemo govoreč "Si me upaš lotiti?" Ne gre le za to, da je barabin del elegantnega tutoriala, ki ne potrebuje tekstovnih navodil, temveč sloni na golem poteku, *flowu* igranja. Nasprotnik s pol ducata različnih napadov in ugonobitvijo tebe praktično v enem šusu je tam zaradi tega, da se brez hujših posledic naučiš nians borilnega sistema. In teh ne manjka.

Morilec ino tehničar

Čeprav Demon's in Dark Souls nadvse cenim, mi osebno od nekdaj ni bilo všeč, da je moč toliko stvari v njih opraviti na cenen, 'čizerski' način. Predvsem če izbereš daljinski poklic, kot sta coprnik in lokostrelec, ki dosti mogočnih sovragov ugonobita z varne razdalje. Ter da so v njiju tudi minimalno oklepljeni bojevniki še vedno okorni v primerjavi z igrami vrste *hack and slash*. To Bloodborne bistveno spremeni. Ker imaš na razpolago le gvante iz blaga in en sam beden lesen ščit, ki ni nič drugega kot kruta zajebancija, se moraš levjemu deležu kanalj približati. Tedaj se izkaže hunterjeva gibčnost, ki se s pravilno tempiranim šviganjem izmika napadom in strelom. S tem se sitnobam postavlja ob običajno manj zaščitene boke in riti, kar izkoristi za poškodovanje, preden se umakne za obnovitev stamine.

Resda ti je na razpolago več nenavadnih, krasno oblikovanih orožij hladne in strelne sorte. Od meča, ki macola postane, električnega buzdovana in palice, ki se raztegne v verigo, do hitrostrelne pištole, širokocevnega pihalnika ter ročnega kanona, ki z enim mogočnim šusom skuri polovico zaloge krogel. Hladna krepelca imajo dvoje funkcij, zato se jim reče 'trick weapons' – znajo spremeniti obliko, s čimer podaljšaš kombinacijo. Tako se velika nožička razpre ali sekira podaljša v helebardo ter pridobi na dometu, kar je krasno za zaključek niza zamahov. Vsa orožja je moč nadgraditi z najdenimi materiali in rezila začasno oplemenititi z efekti, kot je ogenj. Prav tako lahko uporabljaš ofenzivne predmete, kot so molotovke in zastrupljevalna bodala, ter izkoriščaš druga zdravila poleg ampul krvi.



V naključno generiranih temnicah naletiš na sovražnike, ki jih v kampanji ni. Zato je nabiranje surovin za njihovo stvaritev tolikanj privlačnejše.

HIDETAKA!



Miyazaki! Od javnosti umaknjeni japonski programer, oblikovalec in poslovnež pri komaj štiridesetih letih že uživa sloves enega bolj cenjenih dizajnerjev iger. Po faksu je odšel v Ameriko k IT-firmi Oracle, a se je kljub boljšemu dolarskemu zaslužku vrnil domov, ker je hotel na vsak način delati igre. Ker ni imel izkušenj, so ga vzeli pri malem, toda starem podjetju From Software (1986), kjer je začel delati kot programer na robotski seriji Armored Core. Tedi je slišal za projekt Demon's Souls, ki nikakor ni mogel zlesti na zeleno vejo. Javil se je za vodjo, misleč, slabše ne more biti. Če zadeva propade, me ne bodo krivili. Spremenil je skoraj vse in udejanjil lastne ideje, od visoke težavnosti in težke dojemljivosti gradnikov do srhljivosti ter naprednega, arkadnega bojnega sistema. In zadel terno.

Glas o tej ekskluzivi za PS3 se je med hardcore skupnostjo razširil kot ogenj in jo spremenil v uspešnico z več kot 1,7 milijona prodanih kosov. Pri novem založniku Bandai Namcu namesto pri Sonyju je sledilo Miyazakijevo polnadaljevanje Dark Souls, ki je razen na PS3 prišlo še na PC in xbox 360. Po Dark Souls pa Hidetaka ni začel delati na Dark Souls 2, kjer je bil zgolj svetovalec, temveč se je lotil Bloodborna, ki je nastajal več kot štiri leta. Za dobro mero je sposobnež vmes postal predsednik From Softwara, ki od lani obratuje v nedrjih velike medijske korporacije Kadokawa.

Kaj sledi zdaj? Ne vemo. A verjetno se ne bom zmotil, če bom rekel, da bo imela igra v naslovu cifro 2 (Bloodborne, Demon's Souls), 3 (Dark Souls) ali, hmnja, 16 (Armored Core). Tak je današnji trg.



Igra te za pazljivo raziskovanje nagrajuje s spremenjenimi lokacijami in dejstvom, da nabrane predmete obdržiš za večno. Tako ob crkotu nisi preveč hud.

Na ostrem robu rezila

A vse to spreminja podrobnosti pristopa, ne krovne mehanike, ki ostaja zvesta sekalni tradiciji. Vedi, kje si. Izmikaj se. Čakaj na priložnost in jo izkoristi. Izberi pravi trenutek za napad in pravega za beg. Dejansko je vsa akcija sestavljena iz nenehnih zaporedij arkadno-akcijskih napadov, izmikanj, prestrezanj in umikanj. Dopolnjuje jih pogruntavščina, da se ti del izgubljene energije povrne, če hitro zadeneš sovraga, ki te je poškodoval. S tem je poudarek na čistih napadih še večji in preživetje ti zagotovi agresija, ne defenzivnost. To je občutna sprememba glede na precej obrambno naravnane Soulse.

Vseeno tempo ni tako hiter kot pri marsikateri predstavnici zvrsti. Pri sekljačinah smo vajeni, da dosti opravimo s knofodrkom, ki pa je v Bloodbornu domala prepovedan. Lovec opleta relativno počasi, zato mora vsaka poteza šteti. Še zlasti, če hočeš kaj storiti z mogočnejšim napadom, ki terja čas. Vsekakor pozabi na tvorjenje dolgih kombinacij, skakanje in letanje naokoli kot kura brez glave. V okvirnem slogu mečevalcev iz Dark Souls tu krožiš okrog capina, vzetega na muho, mu v primernem trenutku zadaš bolečino, se izmakneš in jo vnovič zadaš. Toda več je hitrejšega gibanja in ne moreš se zanašati na ščit ter kup železja na riti. Če pade po tebi, pade orenk. Zato se moraš potruditi, da se to ne zgodi.

Menažerija strahu

Osrednji korak do tega je preučevanje sovražnikov, kjer Bloodborne blesti in v tradiciji Dark Souls vsebuje na ducate sort kanalj. Zaloga je neverjetno raznolika in domišljijska, saj poleg omenjenih volkodlakov in kmetavzov, ki se spet delijo na več vrst oborožencev, med ostalim srečaš poblaznele hruste, krvoločne pse, bledolične grobarje, kričeče coprnice, tri metre visoke sekiraše, ognjenobruhne stonoge, premikajoče se gnezde kač, odurne črvaste mutante in vrane, ki najprej preživijo v podrasti, nakar se prhutaje in, da, lajajoče zapodijo vate. Lajajoči krokarji, dama in gospodje. Hud je moral biti tisti suši.

Raznoteri so vzorci obnašanja zalege, ki je noče biti konec in pri kateri imaš res trdo miselno kožo, če te vsaj občasno ne zmrazi.

Po Soulsovi navadi po skoku v štab vsi običajni sovražniki oživijo, kar pomeni, da lahko tlačaniš za izkušnje. To ni težava, saj gre pri ponavljajočem se klanju za dinamičen trening namesto za enoličen dolgčas, kot se rado dogaja. A za doseg naslednje stopnje in dvig ene od statistik potrebuješ vedno več krvnih odmevov. Čez čas pa je učinek dvigovanja stopenj manj opazen in zmerom več pomeni spretnost. Zlasti ko po tridesetih ali več urah prideš do enega od treh mogočih koncev in začneš v new game +, kjer obdržiš nabrano in kanalje postanejo močnejše. Ali v new game ++ in tako naprej. Sicer lahko bildaš, toda ključne niso statistike, ampak tvoja veščina. Tako se dela!

Oni nam vladajo

Potreba po spretnosti je najbolj vidna pri šefih, še enem vidiku Bloodbornove izvrstnosti. From Software slovi po divjih, zafrknjenih ter videzno odbitih županskih kreaturah in temu slovesu se niso izneverili. Začetne štirinoge beštije, na kateri next-genovsko valovi dlaka, niso še nič. Kasneje te hočejo začopatiti njihovi krvoločnejši bratranci, čarovniške trojice ter ogabna pajkovska zalega. Vsak poglavar ima odlično zamišljene vzorce delovanja, s čimer te dostikrat ujame na limanice, ti spodbije naučeno in zahteva predpripravo. In ko misliš, da ne more biti huje, se dvigne krvava luna in naenkrat spregledaš. Tedaj vidiš, kaj ti je vseskozi viselo nad glavo, in se zgroziš. Še bolj pa ti gredo lasje pokonci, ko se moraš s tem spopasti ...



Axe reaper je eden mogočnejših sovražnikov v zgodnji fazi igre. Tale njegova varianta ne vihti sekire, temveč kroglo na ketni. Boš čakal ali planil nanj?

Še dobro, da prideš tudi pred človekolike sovrage, med katerimi je več sorodnih hunterjev. Imajo slično oborožitev kot ti, kar pomeni, da te lahko spravijo v omedlevico in te instantno pokončajo. Plesi z njimi so drugačni kot s štirinogci, ti pa spet od onkrajskih. Da ne omenjam spletnih bitk z živimi osebki, ki so istočasno taktične in veščinske, obseg možnosti v njih pa je širši kot v Dark Souls (2), saj je več poudarka na reakcijah ter prestrezanjih. Da, Bloodborne ima obsežno večigralsko komponento, ki obsega tako sodelovanje pri ugonabljanju šefov kot boj med igralci. Sicer je multi čisto po Fromovsko zakompliciran, saj nima običajnega iskalnika, marveč je treba zvoniti z nekimi zvonovi v inventarju, ker hej, ni ga čez čudaško skrivnostnost. A sistem deluje in tokrat ni treba puščati na tleh znakov, s prijateljem pa se lahko srečaš s vpisom le vama znane kode. Kajpak je še vedno prisotno tudi opazovanje duhcev preminulih igralcev in pisanje ter prebiranje sporočil na tleh, iz katerih sklepaš, kaj in od kod te bo popadla nesnaga.

CCR so vsi umrli

Z igranjem zlagoma spoznavaš, zakaj se je Yharnam znašel v taki gnojnici in kaj se v njem pravzaprav dogaja. Tega ne bom izdajal, vendar je povezano z literarnim izročilom ameriškega pisatelja H. P. Lovecrafta. Njegove zgodbe o univerzumu, ki mu vladajo pandimenzionalna, mogočna in povsem neusmiljena tujska nadbitja, so sicer že rabile kot podlaga več igram. Toda srži cthulhujskega mita ni nikomur uspelo ujeti tako pronicljivo kot Japoncem. V Bloodbornu skozi stanje okolice in bitij resnično doumeš vpliv 'old ones' na našo ubogo Zemljico ter norost, ki jo s svojo prisotnostjo povzročijo pri njenem življu.

Ker zgodba ni natančno definirana in podana na običajen način, torej z veliko čveka in teksta in vmesnih sekvenc, se zdi Bloodborne prazen, plehek in medel. Vendar ni. V prikazu tega razdrapanega, poblaznelega sveta se skriva dosti več, kot je razvidno na prvi pogled. Z vsako novo lokacijo se razpirajo frišne dimenzije strahu in groze, propada in transformacije v gravž. Igra sicer črpa iz lokacij, kot je znameniti Tower of Latria iz Demon's Soulsa, a doda toliko novega, da se kot star Soulaš ne počutiš nategnjenega s ponavljanjem. Četudi so prijemi za dosego cilja slični, ne gre več za srednji vek, ampak za viktorijansko dobo.

K fantastičnemu vzdušju močno prispeva grafični pogon, ki je kljub neumestno vlažno-odsevajočim površinam odličen pri ustvarjanju fine gotske okolice, polne meglic in polteme. Nadmočno štango ji držijo prvovrstni zvočni učinki, naj gre za cingljanje zvončka čarovnic, ki obujajo mrtve, ječanja za zaprtimi vrati ali ropotanje nečesa za bližnjim zidom. Pa izredna, minimalistično uporabljena inštrumentalno-pevska glasba, ki z rahlo kakofonijo ustvarja pravšnje nelagodje. Ob tem ti je najbrž jasno, da je v igri bore malo normalne svetlobe, barvitosti in upanja, tako da naj iskalci tovrstnih zadev bežijo, kolikor jih nežne nogice neso. Bloodborne je še bolj kot Souls posvečen ljubiteljem tesnobe, srha in hororja.

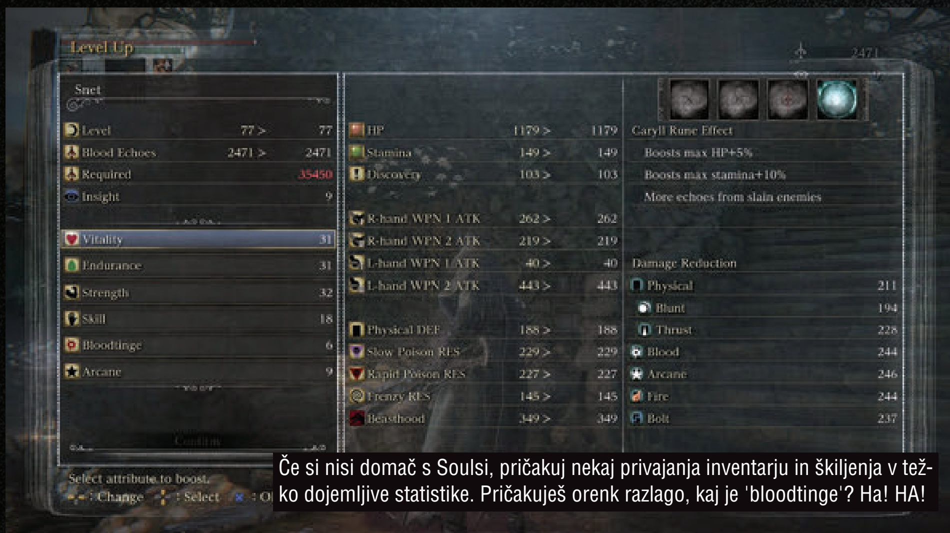
Dr. Dyingstone

Pri okolici ni v ospredju le to, kako efektivna je v ogabnosti in propadlosti. Niti ne njena raznoterost, saj obiščeš več mestnih kvartirjev, podzemne votline z jezerom strupa, bližnje vasi, zapor, univerzo, kjer se te lotijo zombakeljskoduhčasti študentje, premožniško vilo, skalne obronke in še kaj. Posebna odlika je tisto, kar je bilo pohvale vredno že v Dark Souls: medsebojna povezanost delov sveta.

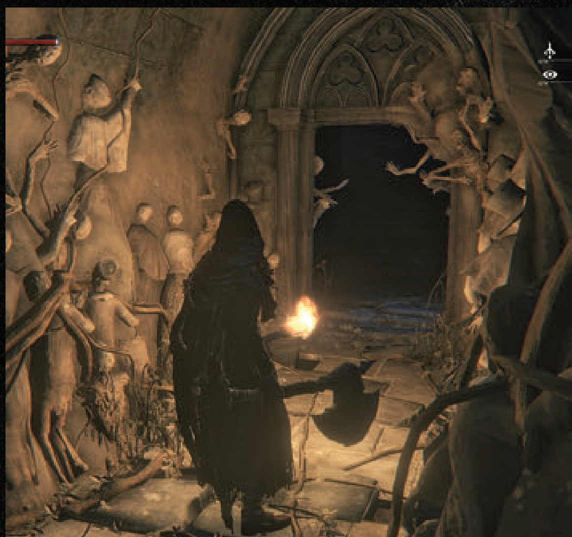
Res je, da se ne podaš na poljane kot v Amalurju in Inqusitionu, marveč se plaziš po relativno majhnem področju. Prav tako je neumno, da ti pot dostikrat zapira pol metra visok zid, čez katerega pač ne moreš splezati. Kljub temu pa izkusiš odprtost sveta, kjer lahko v danem trenutku ubereš več poti v tematsko samosvoje dele. In ne gre le za to, *da* so razdelki povezani, temveč za to, *kako* so. Bloodborne je



Oklepov sicer ni, vendar je nemalo pomembno, kakšno elementarno zaščito nudijo večdelna oblačila. Za spopad s kačami je dobro biti odporen na strup.



Če si nisi domač s Soulsi, pričakuj nekaj privajanja inventarju in škiljenja v težko dojemljive statistike. Pričakuješ orenk razlago, kaj je 'bloodtinge'? Ha! HA!



ŠALČNE JEČE

K Bloodbornovi dolgotrajnosti in vznemirljivosti dosti prispevajo naključno ustvarjene temnice, 'chalice dungeons'. Označeno imajo splošno težavnost in tvorijo jih samodejno zmiksani tipski elementi, kot so dvonadstropne sobane, na katere stalno naletavaš. Vendar nikdar ne veš, kaj te v njih čaka. Notri tičijo edinstveni sovragi, kakršnih drugod ni, in zmutirani šefi, ki zahtevajo drugačno taktiko od onih v kampanji. Tako imaš venomer pri roki vir treninga, odmevov in robe. Pa še nekaj je: te randomizirane temnice so diametralno nasprotje siceršnji vsebini, ki je matematično precizna. Razmišljaj o tem na sekretu, torej tam, kjer si zdaj.



Tu poziram z enim od ognjevitih orožij. Na tleh poleg mene pa je mali nagrobnik, ki ga je na strežniku nekdo pustil in me s tem na nekaj opozoril.

sposoben iz tebe izvleči vzklike "UAU", ko nekam pribluziš in tam najdeš lojtro, ki te pripelje k enim od drugače trdno zaprtih duri. Ko jih odpreš, bodo zevala za večno in ti omogočala bližnjični dostop do naprednejših razdelkov. Čisto mogoče je tudi zgrešiti celotne šefe ali se njih ter območij lotiti po lastnem vrstnem redu.
Tako razkrivanje nudi pravi občutek avanturizma, sploh ker je dosti presenečenj, od navidez enakih sovražnikov, ki dobijo nove moči, do pasti, kot so stikala v tleh, ki sprožijo smrtonosne špičaste balvane, in portali, ki te posrkajo. A eden od njih te ubije le, če s sabo nimaš določenega predmeta, drugače z njim odkriješ skrivnost. In kako naj človek bi to vedel? Hja. Z dosti igranja, poskušanja, volje, pogovorov s kolegi, sreče in, mhm, rabe spletnih pomagalnikov. To so edina orožja, s katerimi se upreš pregovorni Miyazakijevi žlehtnobi.

Miyazaki nas trola

Soulsi niso težki samo zato, ker te lahko s kakcem ubije vsaka miš, ampak ker so tako zahojeno nepredirni. Enako je z Bloodbornom, kjer je še najmanjši problem to, da so luči za teleportiranje v štab rade *za* šefi, ne *pred* njimi. Dojemanje udejstvovanja je podobno socialističnemu učenju plavanja, ko so te vrgli v vodo in če si splaval, si, drugače pač nisi. Igra levji delež skrivnosti prižema k prsim tako močno, da jih moraš aktivno iztrgati. Prejemaš na kupe predmetov, za katere moraš ob kriptičnih opisih sam pogruntati, za kaj so dobri. Na kratko čvekaš z nevidnimi ljudmi za vrati, ki ti vzamejo pomemben predmet in ti v zameno ne dajo ničesar. Mimogrede zgrešiš ducat dajalcev kvestov ali nekoga nehote ubiješ, s čimer se vnaprej oropaš možnosti videnja določenega konca.
Nihče ti nadalje ne razloži statistik, ki so vse prej kot običajne, in tega, kaj je insight (to je postavka ob očesu zgoraj desno, ki dodatno regulira težavnost – več uvida kot imaš, teže ti bo). Včasih moraš kam skočiti, kar je neznansko okorno, ali novo področje doseči s samomorilskim padanjem v globino. Tedaj zlahka zgrešiš cilj, nakar ceno plača kontroler. Premora ni, razen če greš v sistemski vmesnik, ter prostor za shranjevanje položaja je en sam, kamor se vse zapisuje samodejno. Bogvari, da vmes zmanjka elektrike! In žal Fromovci niso izpolnili nekaterih obljub, na primer tiste o prosto blodečih sovražnih hordah. Barabe še vedno bodisi skriptano in enostavno patruljirajo, bodisi stojijo pri miru in čakajo na sprožilnik.
Igra ima probleme tudi izven tradicionalne soulsovske nedostopnosti za začetnike in manj zagrizene. Na sporedu so neprijetni hrošči, ki jih sproti pipsajo, dolga včitavanja, ki bi v igri s toliko smrtmi pač morala znašati manj kot štirideset sekund, in na več mestih slaba gladkost. Ta že itak ne znaša zaželenih 60 sličic na sekundo, marveč pol manj, nakar gre dodatno v franže pri marsikaterem šefu. Sicer je res, da se Bloodborne odvija dokaj počasi. A taki tehnični problemi vseeno kvarijo vtis in škoda je, da je tole ekskluziva za playstation 4. Moderen PC bi jo poganjal sanjsko.

Zapleši z zlodejem

Toda hakeljci Bloodborna nikakor ne skvarijo do te mere, da bi se mu veljalo odpovedati. Je že res, da je to nišen, sladokusen špil, ki ni privlačen za množice in svoje premnoge tajne obelodani le igralskemu predanežu, navdušenemu nad skrajno turobnostjo. A če gre soditi po uspehu serije Souls, je takih več, kot bi si človek mislil. In če si v sekljačinah željan novosti ter svežine, poleg česar čislaš gnus, si našel pravi izdelek. Zato le vkup, uboga gmajna! Pridi v Yharnam, kjer boš v mesečini plesala s predimenzioniranimi strigalicami, koder se pod vijoličnim nebom zibljejo gromozanski tentaklasti nestvori, v gnili maternici pa iz usrane krvi raste alienska čudovitost. Pa ne boj se umreti. Smrt je šele začetek.

90 *"There's a bad moon on the rise," si s polnimi gatami popeva* ***Sneti****.*
playstation 4 **From Software / Sony**

Dragon Ball Xenoverse





Čeprav na sliki desno sodelujoči v veččlanskem fajtu skorajda stojijo na tleh, dosti pogosteje lebdijo v zraku. Tam mlatijo, se izmikajo, pičijo sem ter tja in se spuščajo in dvigajo.

Nedvomno poznaš tisti bedni občutek, ko te razočara težko pričakovan špil. Se pa včasih zgodi obratno – da te razveseli nekaj, od česar si nisi obetal ničesar. Tak je Dragon Ball Xenoverse, besna pretepaška arkada v animejsko-mangovskem vesolju Gokuja, medzvezdnih Saiyancev in nebeškega garbanja. Vnaprej sem jo imel za licenčni ščiš, a me je dokaj prijetno presenetila!

Daleč si prišel, mladenič

V Xenoversu Goku ni več malček z opičjim repom, saj je že večkrat nabildal in postal svetlolaso medzvezdno nadbitje, za katerega je frčanje še najmanjši podvig. V zgodbi, ki se nepoznavalcu ne potruditi razložiti ničesar, Raditz, Frieza in drugi težaki zahvaljujoč stricem iz ozadja dobijo posebne moči in se spravijo nad Gokuja. Na pomoč pride časovni policist Trunks in vpokliče tvoj lik, ki ga podrobno oblikuješ na lastno pest. Tako v premočrtnem nizu osrednjih misij pomagaš Gokuju iz kriznih situacij in se še drugače trudiš prekrižati račune sitnobam.

Izven teh 'master questov' tekaš po sučišču, kjer se pogovarjaš s čudaki in obiskuješ štante, s čimer sprožaš dogodke. Opravljaš denimo stranske naloge, pri čemer si lahko omisliš lokalno ali spletno pomoč, in se udeležuješ posamičnih bojev z živimi ali računalniškimi nasprotniki. Ni nujno, da vanje vzameš lastni lik, marveč odkleneš in izbereš na ducate drugih, od Vegete do Piccola. No, v središču pozornosti je vseeno tvoj avatar. Za nabrane izkušnje mu višaš statistike, določaš mu specialke, v ruzak mu daješ predmete za rabo med bitkami in ga odevaš v vedno nove šemaste cote.

Igra je barvita, radoživa in do obisti risankasta, kar bogatijo televizijske vmesne sekvence in daljše animacije, narejene s srčkom. V njih vse poka in se podira, vendar je to le podaljšek borilne akcije. Tiste, ki se na enem koncu dotika Street Fighterja, na drugem pa vesolja. In zaloge norih gobic.

Laser v gonade

DBX je pretepačina, postavljena v odprte arene, kjer se nastopajoči bolj mlatijo v zraku kot na tleh. Vsi znajo leteti kot rakete, kar omogoča hitro prečkanje razdalj med borci. Nasprotnikom energijo pobiraš z navadnimi udarci, izstrelki, specialkami in ultranapadi, pri čemer so vnosi namesto kompliciranih gibov iz Street Fighterjev enostavni. Stisneš dva gumba in že tvoj leteči junak zašvasa s plazemskim žarkom, se teleportira ali več sekund poblaznelo maha z udi. Fino za manj spretne in mlajše, ki jim je igra pravzaprav namenjena. Te poteze je moč povezovati z nizi običajnih sunkov, iz težav pa se reševati s pravočasnim stiskom gumba za izmik in supermanskim pičenjem v zavetje, kot je skalovje na puščavski stopnji ali hiša na mestni. A ker zaradi dinamične fizike zaklon hitro razpade, pravega predaha ni.

Ta adrenalinska, razturaška akcija, ki dodobra zaposli prste in čute, privlači. Tempo je nepopustljiv in redkokdaj si sam, saj naletiš na skupine šibkejših in močnejših sovražnikov ter imaš s sabo več tovarišev, ki te lahko oživijo. V eni sekundi družno garbaš ubožca, nakar mu na pomoč prifrčita dva kamerada in situacija se krepko predrugači, ko v ledvice fašeš salvo ognjenih krogel. Sledijo izmiki, protinapadi v pravem trenutku in občasno zadajanje udarcev v prazno, ko se kamera noče prav postaviti ali si preveč zagret. Le mirno, bojevnik, le mirno. Zdaj si v zen-oversu!

Goku, zdaj te namlatim

Daleč od tega, da bi bil DBX globok špil, in po igralni plati na dolgi rok ne zdrži. Preveč je dokaj podobnih situacij in ponavljanja bitk, ki znajo biti ob tem razvlečene. To nikakor ni hardcore pretepačina s številnimi niansami in materiala za študiranje kmalu zmanjka. Škoda tudi, da je igra nadvse očitno namenjena fanom, da teži z zamudnim in brezzveznim nabiranjem materialov po 3D-arenah ter da založnik kljub polni ceni pogoltno trži dodatno vsebino. Prva se tiče sezon GT in stane mastnega desetaka za tri like in prgišče kvestov. Tudi nekaj tehničnih težav ima zadeva, kot je zamik v internetnih obračunih za do šest ljudi.

Po drugi strani pa spet ni tako plitka, da bi se skoznjo zehaje sprehodil. Za kasnejše bitke, kjer je treba prepteti več capinov zapored, med drugim v šefovsko mutantskih oblikah, se moraš temeljito pripraviti. Vnašanje ukazov je knofodrkaško, a slepo razbijanje te brž privede v težave. Nazaj pa te stalno vabijo animeju zvesto vzdušje, bildanje heroja in simpl prehajanje med eno- ter večigralsko platjo, kjer so spletni obračuni oddaljeni le sprehod do hišice v sučišču. Isto velja za odbite situacije, kjer zaradi časovnih manipulacij Saiyanci postanejo pozitivci, ki morajo prebutati Gokuja in njegovega tečnega pamža. Aaah. Paše.

71 ***Sneti** ima dvoje zmajskih krogel in pihalnik svete beline. Boš sprobal?*
PS4 / XBO / PS3 / X360 / PC — Bandai Namco



Sučišče je kraj, koder sprožaš misije in srečuješ vse več hecnežev, od katerih ima marsikdo kaj za povedati. Žal ne nasvetov, kako zmlatiti šefetine, kot je tista desno.





Zmajska žoga zabave

Ko uleti fantič z opičjim repom, nagarba pol armade poševnookih čudakov in na oblaku poleti na zasneženo goro, kjer si naredi okusen čaj, ne more biti to nič drugega kot izredno priljubljeni Dragon Ball. Zgodbico o njem kotalika Sneti.

Ko si mlad, nekritično in kot goba vsrkavaš vse, na kar naletiš, zrnje od plev pa ločiš šele dosti kasneje. Nekatere zabavne vsebine, ki so ti bile kot otroku jako pri srcu, se izkažejo za nenavadno večplastne. Ugotoviš, da imajo Zvezdne steze družbene in Vojna zvezd religiozne podtone ter da se Pujsa Pepa nežno zafrkava iz britanskih posebnosti. Po drugi strani pa se za določene druge čislanke izkaže, da so namenjene zgolj prostodušni zabavi. V tem malokaj preseže dolgometražni niz japonskih stripov – mang in risank – animejev Dragon Ball. V svetovnem merilu gre za najbolj uspešno tovrstno serijo, saj so zgolj stripov prodali več kot 230 milijonov kosov. Po krepkih enaintridesetih letih je DB še zmerom tako živ, da je dobil nov špil, Xenoverse, in da na njegovi osnovi izdelujejo sveže dolgometražne filme, kot je predlanski Battle of the Gods.

Od bedaka do junaka

Bržda je za neznansko priljubljenost očanca Dragon Balla zaslužna prav njegova enostavnost, ki so jo povzele slično preproste risane franšize, kot sta Pokemon in Yu-Gi-Oh. Izvirni avtor, pisec Akira Toriyama, ga je leta 1984 v obliki tedenskega stripa sicer utemeljil na nečem resnem, literarnem in historičnem. Na romanu Potovanje na zahod iz 16. stoletja, ki velja za eno od štirih velikih del kitajske literature. V njem budistični menih Xuanzang odpotuje v Indijo, pridobi svete zapise in se po številnih preizkusih razsvetljen vrne domov.

Toriyama je ta temelj priredil za mladino. V glavno vlogo je postavil Gokuja, nenavadnega fantiča z opičjim repom, ki se odpravi iskat sedem zmajskih krogel. Kdor jih združi, prikliče zmaja, ki biva v osrčju Zemlje, in pridobi pravico, da se mu uresniči izbrana želja. Na poti Goku naleti na kompanjone, kot so dekleti Bulma in Chi-Chi, menih Kuririn ter mojster borilnih veščin Kame-Sen'nin. Goku se je namreč kmalu prisiljen učiti tepeža, saj se za zmajskimi kroglami pehajo številni sumljivci, med njimi hudobni ašašin Piccolo Daimao. Z njim se Goku pomeri na fajterskem turnirju in ga premaga, a za visoko ceno. Umre marsikateri njegov prijatelj.

Kaj?! Kai!

Norost se je še okrepila, ko je franšiza zaštartala v nadaljevalni obliki Dragon Ball Z. Goku je tu več let pozneje oče in obvladač borilnih veščin. Med drugim zna švigati po drevesih in leteti na oblaku. Mu je te spretnosti omogočilo napredno znanje kungfuja? Seveda ne. Iz vesolja prifrči zelenokožni Raditz in Gokuju razodene, da je v resnici Raditzev mlajši brat Kakarrot (res!), da pripada ancientnim, skorajda izumrlim Saiyancem in da je njegova prava naloga zavzetje Zemlje. Goku se upre, umre, se v zagroblju še bolj izuri in reši planet pred invaderskim Vegeto (čisto res!).
V več sezonah sledijo Gokujeva rast in bitke z galaktičnim tiranom Freezo ter Saiyanom Nappo, pri čemer mora biti v družbi obvezno napol slečena mladenka, nad katero se slini polovica moštva. Ne umanjkajo napad poblaznelih androidov, vnovično Gokujevo žrtvovanje in uničenje ter obnovitev Zemlje. Vse na podlagi gesla 'več je bolje'. Ta botruje tudi odvrtku Dragon Ball GT, kjer se Goku spremeni v otroka, vandra po galaksiji in se spopada z zavzemalcem teles Babyjem (se ne hecam!), ter kakih šest let stari obnovitvi izvirne serije, ki ji pravijo Dragon Ball Kai.

Krogle ali jajca

Kljub tematikam odraščanja in pogibeli protagonistov Dragon Ball v nobeni obliki ni ravno poglobljen ali resen. Toriyami je šlo od nekdaj predvsem za to, da so tako mange kot animeji udarni, hitri, eksplozivni, spektakularni in za nameček humorni. S tem cikam na hecne osaške frise, trapasta prekopicevanja, deško poniglavost, kup samurajskega dretja in ščepec sprevrženosti v slogu perverznih starcev. Zato Dragon Ball venomer sede zlasti fantovski mladeži nekje med sedmimi in enajstimi leti, česar se oklepa tudi skozi inačice Z, GT ter Kai.
Dragon Ballov sem si ogledal veliko, toda osebno me njihov plitki raztur ni nikdar zares navdušil. Mladeži med sorodnimi zadevami bolj priporočam The Last Airbenderja in njegovo izvedenko The Legend of Korra, ki fajtersko osnovo zabelita z odraslejšimi nauki. A milijoni se ne strinjajo z mano, napeto čakajo na sleherno ponovljeno epizodo in glasno terjajo nove Gokujeve TV-dogodivščine. Morebiti jih bodo dočakali, navsezadnje ima Toriyama šele 59 let in DBja ni opustil. Naj jim jih sveti Saiyan požegna.


Goku v izvirni seriji, ko je bil otroško nedolžen in se dogajanje še ni preselilo v vsemirje, kamor se odpravita Z in Kai. A tudi tedaj poniglavo buta.


Svetli lasje označujejo 'super saiyana'. To polbožje bitje je petdesetkrat močnejše od minule oblike in lahko crafta riževe kolačke. Okej, saj ne.



Morda nisi igral še niti enega špila DB, ampak dejansko jih je več deset in so jih začeli štancati že za časa NESa. Tole je nedavni Raging Blast za PS3.

Resident Evil Revelations 2

Kakor izmišljena zlobna korporacija Umbrella tudi Capcom eksperimentira. Marela spaja viruse in parazite, da bi dobila ultimativno biološko orožje, japonski založnik pa išče sveže tržne prijeme. Tako so serijo Resident Evil zmutirali iz tretjeosebne grozljivke, kjer sta bila v ospredju počasno raziskovanje in taktično pokanje neumnih zombijev, v akcijsko streljanko, kjer so segniteži gibčni, mi pa nažigamo med premikanjem. Nov eksperiment je v načinu podajanja vsebine, ki je v Revelations 2 epizodna. A to ni presenečenje, saj je dogajanje že enica beležila v krajših poglavjih.

Drugi šok

Revelations 2 osvetli obdobje med RE5 in RE6. Odvija se v otoškem zaporu, kjer se med mutanti in ljudmi znajdeta stara znanka Claire Redfield in njena kolegica Moira Burton, slednjo pa rešuje njen oče z desetletno Natalie. Tako se v Revelations 2 prepleta dvoje zgodb, ena o preživetju in druga o rešitvi. Sklop najprej igraš z dečvama, čemur sledi hajka skozi isto območje v vlogi Barryja in punčke. Ob tem prvo preigranje zanimivo vpliva na drugega.

Igralno je izdelek blizu začetkom serije. Glavna je neprestana napetost, ki terja počasno premikanje in previdno rabo municije. Rad ti nakaže, kaj te čaka, ko na primer v zaporu prispeš do osrednjega krila, kjer so pod ključem najhujši primerki. Tedaj veš, da se bodo kmalu odprla vsa vrata naenkrat. Zato v gatah nenehno čutiš pritisk in pričakuješ pogibel za vsakim vogalom otoka, kjer so poleg ječe še klavnica, ribiška vas, kanalizacija in rudnik. Kot iz priročnika za grozljivke.

Dinamični dvojici

Komandosa Claire in Barry vihtita strelno orožje, dočim sta njuni spremljevalki oboroženi s hladnim. Desetletnica sovrage in njihove ranljive točke vidi skozi stene, medtem ko Barryjeva deklina s svetilko oslepi sovrage. Ko se capin opoteka, ga Claire podre z brco, čemur sledi Moirin zaključek z lomilko. Poleg tega punci nadomeščata skener za iskanje skrivnosti.

Sodelovanje je intimno povezano z napredovanjem. Barry deklico mestoma pošlje skozi rove, da odpre zaklenjena vrata, Moiri pa kameradinja pomaga doseči višje police. Naletiš tudi na zagonetke, ki niso le vrste prestavi ročico, temveč je važno ugotoviti sosledje dogodkov. Pred tabo je denimo kip Prometeja brez droba, kar pomeni, da je na mestu tek v mesnico po jetra. Zlasti kul so večzaslonske zanke, ki so praviloma neobvezne in navržejo kak dober kos za orožje ali dragulj. Za sredstva nadgrajuješ krepelca in odklepaš veščine likov, ki segajo od hitrejšega zdravljenja do močnejših udarcev ter izstrelkov.

Vse pride prav, saj poleg neumnih zombijev okoli tavajo oklepljeni gorostasi, spake, ki rastejo in eksplodirajo ob približevanju, ter družina tentaklastih stvorov, podobnih vodnim kreaturam iz prvega dela. Vsi so hitri in agresivni ter te spočetka hitro nadvladajo, sploh ker znajo izvajati instantne uboje. Ko se okrepiš, postane odstranjevanje lažje – nakar špil med navadne sovrage vrže polšefovske kreature in nevidne vešče. Škoda torej, da so šefi le reciklirani najboljši primeri iz prejšnjih delov serije. Med drugim se v stilu štirice v zaprtem prostoru pomeriš z mutantom, ki vihti orodje, in z monstrumom, podobnim Nemesisu iz trojke.

V dvoje je bolje

Vsebino je Capcom najprej ponudil v obliki štirih dolpotegljivih epizod po 6 evrov. Nato so dostavili digitalno celoto za 25 evrov z dodatnima scenarijema in plošček za 40 evrov, kjer je poleg pehar dodatkov za modus raid. To je akcijsko haranje po odprtih arenah, kjer je treba klati valove sovragov. Poleg tega, da je soban več kot dvesto, so tu odklenljive osebe, orožja in posebne veščine, za kar lahko porabiš na stotine ur. Za nameček je mogoče vse epizode in raide igrati v dvoje na kavču ali po spletu. Igra zasije v drugi luči, ko podporni lik vodi dejanska oseba. Umetna inteligenca ni slaba, vendar mestoma brez zveze postopa okoli sovragov ali ti stoji na poti kot kup nesreče.

Prvi skozihod skozi vse epizode terja kakih enajst ur. S tem odkleneš modus z odmerjenim časom, ki ga nadoknadiš s spretnim odstranjevanjem groženj, in način z nevidnimi sovragi. Nadalje sta tu posebni epizodi, ki povežeta niti med krovnima zgodbama in glavno vlogo namenita pripada Moiri oziroma Nataliji. Kot Moira se znajdeš v simulaciji preživetja z omejenim časom in strelivom. Če umrješ, moraš od začetka, nadaljevanje pa si zagotoviš z lovom na živali. Natalijo pa so vtaknili v skrivalnice, kjer je med iskanjem plišastega medvedka ne sme nič opaziti.

Globoka misel

Japoncem je v deseto eksperiment uspel in gre za zelo soliden naslov. So trenutki, kjer preveč kopira iz prelomne štirice, in znova sta prisotni nekoliko preveč okorna kamera ter lik. A v primerjavi z začetki so oboje omilili, dočim reciklaža izven šefov ne moti. Potrudili so se tudi z zgodbo, ki črpa iz antičnih mitov, rdeča nit pa so Kafkova dela. Epizodno naravo so zgledno izpeljali in za znižano ceno ponudili dosti kvalitetne vsebine. Zato lahko Revelations 2 rabi kot zdrav temelj za sedmico.

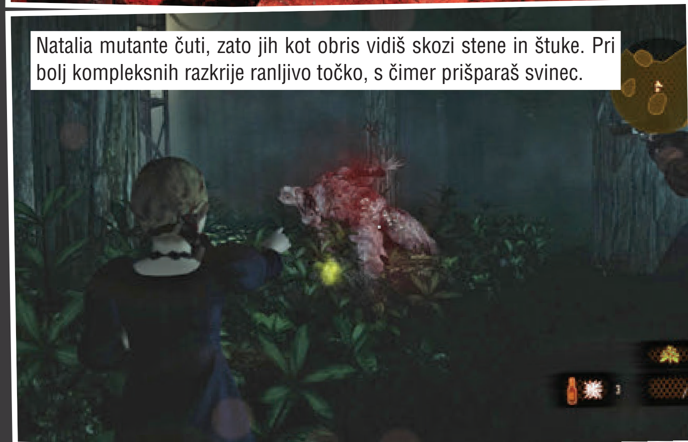
82 *Raveer hrabro prežveči zel in faše drugo razsvetljenje.*

PS4 / XBO / PS3 / X360 / PC

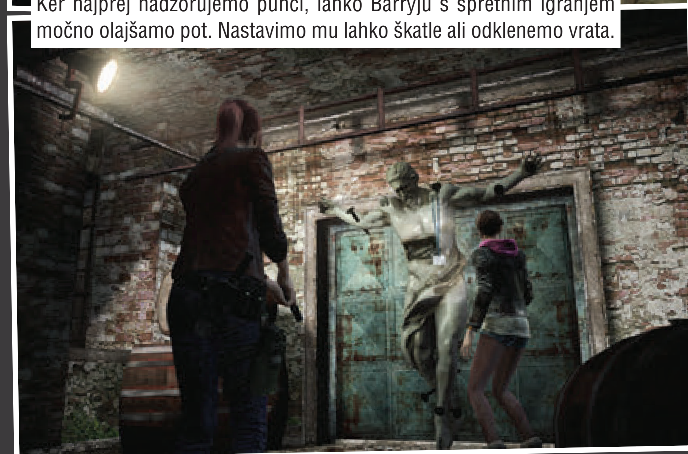


Na šefih so ranljive točke povečini v obliki očes ali oranžnih vreč, ki se jih splaša ciljati. V vrvežu sta mirna roka in jekleni živci nujna.




Natalia mutante čuti, zato jih kot obris vidiš skozi stene in štuke. Pri bolj kompleksnih razkrije ranljivo točko, s čimer prišparaš svinec.


Ker najprej nadzorujemo punci, lahko Barryju s spretnim igranjem močno olajšamo pot. Nastavimo mu lahko škatle ali odklenemo vrata.



Monster Hunter 4 Ultimate

Dragon Quest, BlazBlue, Dynasty Warriors, Fatal Frame. Kaj imajo te žanrsko različne serije skupnega? To, da izvirajo iz Japonske in so si pri nas izrezbarile le majhno tržno nišo, bistveno manjšo kot doma in na otakujsko številčnem zahodu. Nič drugače ni s tokijsko konzolno težkokategornico Monster Hunter, ki na rodni grudi žanje milijonsko prodajo. Uspešna je takisto v ZDA in razvitem delu EU, pri nas pa jo nabijajo le redki. Po eni strani je to škoda, saj gre za samosvoje akcijske frpje, ki poudarjajo lov na velike pošasti, kar bi lovsko navdahnjenemu narodu pod Alpami moralo sesti. Po drugi pa smo si črnogledi Slovenci s tem prihranili eno večjih frustracij v svetu iger, kar je gotovo blagodejno vplivalo na naš BDP. Samo pozna se še ne.

Dežela jage

Vsekakor igre iz te serije terjajo nezanemarljiv vložek truda in časa. Drkamožna kratkost marsikatere naloge, ki je je konec v četrt ali pol ure, je varljiva, kajti sto ur za MH-fane še ni znak prave predanosti. Pogovarjati se začnemo šele pri dvakrat toliko, kar se sklada s krovno sestavo. Kleč Monster Hunterjev je namreč v tem, da kot lovec v fantazijski, z dinozavrskimi beštijami naphani deželi loviš vse večji plen. Pravzaprav gre za niz šefovskih bojev s starodavno poanto: bodi dovolj dober ali umri. Če zmaguješ, dobivaš sestavine za vse boljšo opremo. Ta je edino, za kar v pogledu od zadaj garaš, saj lik sam po sebi nima statistik.

Ker surovine ne padajo s stoodstotno verjetnostjo, moraš na podobno jago dostikrat po večkrat, kar diši po tlaki. A ker je v bojnem sistemu toliko nians in globine, to ni grind, marveč trening za utrjevanje spretnosti. Ko naposled sesuješ tistega gromozanskega, hitrega, krvoločnega ali s pomagači obdanega reptila, ki te je prej ducatkrat zmlel, se občutek primerja z maločim v svetu videoiger. Najbolj z Dark Souls in ni čudno, da med njima stalno vlečejo vzporednice, saj sta si po filozofiji zelo podobni.

Špil vsebuje kar štirinajst vrst orožij, od večjih in manjših mečev prek macol in sekir do streljalnikov, in vsako je edinstveno tako po učinkih kot tehniki uporabe. V navezi s številnimi ščiti, večdelnimi oklepi in vrstami streliva je priložnosti za prilagajanje ničkoliko. Zato ne izbereš poklica, marveč si ga z izbiro ter nadgrajevanjem orožij in opreme ustvariš sam. Krepela se sproti krhajo in praznijo, bojevniku pa pojemata tako življenjska moč kot kondicija.

In daleč od tega, da lahko kar uletiš in brezglavo mlatiš. Celo nizkonivojski plen te ob neprevidnosti ugonobi po hitrem postopku, zato so obračuni bolj kot krvave razpaljotke preizkusi vzdržljivosti, polni izmikanja in predvidevanja. Tudi zato, ker ti zna načeti pošastek, ob katerem ne vidiš črte z energijo, uiti, nakar ga iščeš po danem prizorišču, vedno sestavljenem iz ločenih, nepremočrtno povezanih lokacij.

Jurski svet

MH4 Ultimate ohrani vse našteto. Na razočaranje tistih, ki so upali na bolj spreten lik, k temu spada dokaj okorno premikanje. Kljub lahki opremi junak ostaja podoben vitezu, k čemur svoje prispeva nerodno sukanje kamere s križcem ali ščegijem na new 3DSu. Nekateri bentijo še nad ukinitvijo podvodnega bojevanja in tem, da zgodbe ni nič več kot ponavadi.

Je že tako, da se štirica osredotoča na tisto, kar si lovci na pošasti najbolj želijo – zasledovanje in klanje monstrumov po uveljavljenem kopitu. S tem igra spomni na prav tako Capcomov Street Fighter, ki je na svojem področju inštitucija. Zato je nesmiselno pričakovati, da se bodo osnove količkaj bistveno spremenile. Inovacije gre iskati v piljenju in razširitvi obstoječih sistemov ter količinskih dopolnitvah. Tako je v igri dvoje svežih, kompleksnih orožij – *charge blade*, kjer menjavaš med mečem s ščitom in sekiro, ter *insect glaive*, ki omogoča različne razdalje napada in klicanje pomočniške žuželke. Prav tako dobiš par zabavnih mačjelikih kompanjonov, boljši inventar, manj zakomplicirano vaško udejstvovanje in najmanj problematičen spletni multiplayer doslej. Čeprav je še zmerom najboljši lokalni oziroma je pri internetnem nujno vzpostavljanje ločene glasovne povezave, na primer čez Skype, štirica omogoča hitro tvorjenje štiričlanskih druščin za grupne pogrome nad pošastki.

Teh je 98 vrst, petindvajset več kot v 3U, vendar štos ni le v količini. Monstrumi so enako ključnega pomena kakor novi liki v pretepačini ali modusi v večigralski streljanki. Capcom si sicer zasluži grajo zaradi plazu tekstovnih informacij, obilice menijev, poudarjanja rutinskega nabiralništva in včasih res nerodnega gibanja. A ko se v grafično slastni okolici zapleteš v boje z naprednejšimi zavri, si za trud nagrajen s fluidnostjo in vznemirljivostjo, kakršno ponudi bore malo drugih špilov. Vzorci gibanja zveri, ki vihrajo okrog tebe, te naskakujejo, kličejo sotrpine in te kurijo z ognjem, so še zanimivejši in izzivalnejši kot poprej. Hkrati pa številni zmajelikeži delujejo nadmočno naravno. Sploh če so v skupini, kjer očitno vladajo kastni sistemi. Pri težavnejših sitnobah pride do izraza vertikalnost stopenj, ki se bolj raztezajo v višino kot v MH3U in omogočajo skoke na hrbte plena. Še bolj kot prej pa je važno, da ima večigralska druščina jasno razdeljene vloge in da vsak počne tisto, kar mora, sicer je obračuna vse prehitro konec.

Jadranki Juras v brk

O Monster Hunterju 4 Ultimate, njegovih tehnikah, prijemih, detajlih in favni bi se dalo naškrabati celo knjigo. Za naše potrebe bo dovolj napisano in ta modrost: ničesar ne boš ulovil zlahka, toda tisto, kar boš, si bo zaslužilo mesto na trofejnem zidu. V sobi si lahko narediš pravega. Upravičen boš do njega.

84 — ***Sneti** je zgrizen, potacan, z repom sunjen in poscan. A zadovoljen.*

3DS | **Capcom**



MH4U ni takoj dojemljiva, ki bi nudila instantno zadovoljstvo. V učenje borilnega sistema in jaganje takihle zavrov moraš vložiti dosti tuda. A če klikne …

Škoda, da so štirico omejili na 3DS, ki sicer ohranja zgledno gladkost. Na velikem teveju bi bil lov tolikanj bolj uživantski. Imajo pa Azijci svoj MH Online.



Da pri rosnih dvajsetih spakiraš kovčke, dezertiraš iz nedrij domovine in se spustiš v veliki ameriški talilni lonec, moraš imeti glavo. Tudi spodnjo. Dušan Jan je moral pokazati obe, ko je zapustil mirno vasico ob Soči in se potopil v megalopolis okoli Los Angelesa, kjer srečo išče skoraj petindvajset milijonov duš. Skozi kozmopolitski vrtinec kultur in vrhunske znanosti se je prebil od preučevanja umetne inteligence do skrbi za hrbtenico Blizzarda – omrežje strežnikov, ki dan in noč izrisuje zgodbo zeleno- in belokožcev v World of Warcraftu. Pri tem pa svojega doma ni nikoli zares zapustil. Dušan je državljan sveta, gejmer kot ti in jaz, ki si nevrone redno boža z računalniško generiranimi prostranstvi in tamkajšnjo družbo.

Dušan Jan

Slovenec pri Blizzardu



Prestopil je Sočo in Atlantik, a vedno ostal doma. V virtualnih svetovih. Tam je koval igre, vzgajal bitja umetne inteligence in se naposled postavil v vlogo antičnega Atlasa pri Blizzardu. McMungo gre po sledi zgodbe Dušana Jana, čezlužnega Slovenca, državljana sveta.

World of Warcraft je kljub desetim pomladim na grbi še kako živ. Ima čez deset milijonov naročnikov, kar je največ med vsemi masovnimi spletnimi igrami. Igralci se ga držijo kot Italijani mame kljub temu, da ni prelomen ne po konceptu, ne po grafiki. Je pa nekaj revolucionarnih pristopov uvedel pri strežnikih. Warcraft svetove meša, igralce pretaka med strežniki in prehode med kontinenti izrisuje tekoče, kot da nalaganje sploh ni potrebno. Dušan Jan je član Blizzardove ekipe za razvoj serverjev in je soodgovoren za spremembe. V osnovi je mladenič matematik in programer, ki se je velik del življenja ukvarjal s pametjo neigralnih likov. Razvil pa je tudi nekaj iger v sodelovanju z bratom Matejem, ki je bralcem Jokerja bolje znan kot Retro. Naš nekdanji pisec in avtor filigranske naslovnice Jokerja 143 je prav tako programer in prebiva v kalifornijskem Berkeleyju. V slovenskih dneh sta brata Jan ustvarila nekoč popularno joškato virtualno voditeljico na RTV, Lili. Lili smo spraševali nečednosti, 34-letnega Dušana Jana pa naslednje.

S trebuhom za kruhom v ameriški El Dorado. Kako se je začelo tvoje romanje?

Bilo je dolgo, z več postajami. Bil sem študent matematike v Ljubljani, ki se je vzporedno potapljal v programiranje iger. Z bratom sva imela amatersko razvijalno skupino, ki ni bila neka velika stvar, a na slovenski sceni pač redkost za tiste čase. Nekaj špilov smo na svitlo dali, nič omembe vrednega ali dovolj spoliranega. Ustvarjali smo za lastno zabavo. Za dušo. V strast so mi bili tako študij kot igre, a za slednje leta 2003 v Sloveniji ni bilo veliko prostora.

Tudi zato sem po oddaji diplome namesto igralne industrije izbral nadaljevanje akademske poti. Prijavnice za doktorski študij so romale čez veliko lužo, natančneje tja, kjer so imeli z umetno inteligenco povezane programe. Ena meni najbolj zanimivih tem so namreč NPCji, neigralski liki. Kot matematik sem si vedno belil glavo, kako jih narediti tako zanimive, interaktivne, da se bo pravi

igralec zares potopil v igro in pozabil, da jih upravlja procesor. V oči mi je padel program na Univerzi Južne Kalifornije (USC) v Los Angelesu. Tam domuje visokokvaliteten Inštitut za ustvarjalne tehnologije, ICT.

In tale slavni inštitut te je sprejel v svoja nedrja. Je zajebano priti noter? Kaj si tam počel?

Uspeh je bil vse prej kot zagotovljen in zame je bil to izjemno velik dogodek. Dobro sem ga izkoristil, na inštitutu sem spisal doktorsko nalogo o obnašanju ljudi v simuliranih pogovorih. Torej o tem, kako je z razdalje videti neka gruča v interakciji. Glavni namen tehnike je učinkovita simulacija klepetajočih ljudi, ki so v igrah nekje v ozadju, da vse skupaj izgleda bolj realno. In to brez skript.

Katera je magična sestavina, ki NPCju da življenjskost?

Ključno je nasprotno: ugotoviti, kaj opazovalca zmoti in mu razblini predstavo, da se umetnež vede življenjsko. Najprej je treba preprečiti pretirano ponavljanje. Po drugi strani lahko ta težnja povzroči, da dobi tike in se obnaša preveč naključno. Treba je doseči sredinsko ravnotežje, ki ustvari vtis namenskosti, ne da pri tem trpi odzivnost umetnega lika na okoliško dogajanje. Na dražljaje se mora primerno odzivati.

Nadalje je treba paziti na kulturne nianse. Arabci si bodo stali precej bliže kot Američani, ki dajo več na osebni prostor. Poleg tega bo v debati večinoma govoril le eden. Kdo bo odprl usta naslednji, je odvisno od tega, kam vsak član gruče gleda v danem trenutku. Besedo lahko skušajo vzeti tudi hkrati, to je kar običajno, a ne traja. Prehod se zgodi gladko, z manjšim prehodom ali malo prekrivanja. Pa še ena začimba je potrebna: vsak NPC mora biti do neke mere svojstven. Vse te dejavnike in še več je treba povezati v delujoče algoritme, ki like iz ozadja delajo žive.

Izven doktorskega raziskovanja sem se seveda ukvarjal z glavnim ciljem inštituta: razvojem virtualnih ljudi. Ti 'živijo' v računalniku. So napredni in kompleksni liki, ki se na velikih prikazovalnikih izrisujejo v naravni velikosti. Z njimi se pogovarjaš in tudi grafično izgledajo zelo živi.

Bralec se bo morda spomnil Lili, ki si jo ustvaril za RTV Slovenija. Kakšni so ti virtualni ljudje v primerjavi z njo?

Zapletenost je neprimerljiva. Pri Lili ni bilo vpletene veliko umetne inteligence, večinoma je šlo za predvajanje vnaprej pripravljenih odzivov. Ti so sicer prisotni tudi pri 'ljudeh' na inštitutu, a ti se dinamično odzivajo na podlagi prepoznave govora. Modeli emocij in govora so bistveno bolj kompleksni. Na enem od projektov, ki ga je denarno podprla ameriška Nacionalna fundacija za znanost, so naše virtualneže 'zaposlili' kot vodiče v bostonskem muzeju znanosti. Z njimi se lahko dejansko lepo pogovarjaš. Tvoj prihod k ekranu zaznajo in s teboj vodijo preprost, tekoč dialog.

Še posebej za otroke je to izkušnja, ob kateri zijajo. Gruče mladih obiskovalcev, ki se soočijo z vodičkama Ado in Grace, se srečajo z novim svetom. Z nečim, kar so videli le v znanstveni fantastiki. Punci vsakomur lepo razložita muzejske tematike, ga usmerita k nečemu, kar bi ga lahko zanimalo, in odgovarjata na osebna vprašanja. Od enostavnih “katera je tvoja najljubša barva” do zajebantskih, zakaj nimata fanta. Seveda sta usmerjeni v hišne tematike in poslušalec relativno hitro trči ob omejitve. A iz leta v leto so sposobnosti boljše.

Kako pa tem pojavam sploh podarite dar govora? Se predvidi možne situacije in ročno skriptira, kaj naj odgovorijo? Ali pa gre za samoučeči model, ki analizira ogromno količino podatkov?

Glede na kompleksnost potrebnega razumevanja smo uporabljali različne oblike. Pri dokaj enostavnih zadostuje, da nabereš zadosti obsežno bazo podatkov o določeni temi. Pri tem gre za izvajanje situacije, kjer spraševalec postavi vprašanje ali poda izjavo, virtualnež pa se mora primerno odzvati. Če nabereš dovolj velik vzorec možnih vprašanj in odgovorov, lahko na njegovi podlagi izvedeš zelo dobre statistične modele. Nato stečeta dva procesa: prvi med pretvorbo zvoka v tekstovni zapis, drugi pa poved analizira ter predlaga možen odziv. Na ta način delujeta Ada in Grace, sicer že malo starejša modela. Tvoje zvočno baranje najprej predelata v črke, nakar primerjata z vprašanji v bogati podatkovni bazi. Najprimernejši odziv izmed vnaprej pripravljenih dobi najvišji točkovni izid in ga izdavita trenutek kasneje.

Pri najbolj kompleksnih modelih prehod med vhodnimi vprašanji in izhodnimi izjavami ne sledi le vzorcem, ampak se znotraj dogajajo še precej bolj zamotane stvari, povezane z razumevanjem. Lik ima določene cilje, ki jim sledi, kot denimo pri pogajanjih. Bolj zapleten primer: v iraški vasici prepričuješ lokalnega doktorja, naj ordinacijo preseli, kajti zdajšnji kraj je prenevaren. Tvoj predlog bo primerjal s svojimi cilji. Analiziral bo prednosti in slabosti ponujenih možnosti in denimo ugotovil, da na novi lokaciji ne bo imel dovolj sredstev, zato te bo zavrnil. Njegovi odgovori niso vnaprej pripravljeni, temveč zdravnik najprej ugotovi, kaj sploh hoče. To je še nebeseden, konceptualni odgovor, ki ga nato dinamično pretopi v govor.



Virtualni muzejski vodički so imenovali po Grace Hopper, ki je delala na enem prvih računalnikov in razvila jezik Cobol; ter po Adi Lovelace, prvi programerki iz 19. stoletja.

No, ti si z inštituta že davno pobegnil – ali projekt še teče? Kot sem slišal, ga financira zloglasna Darpa, ki stoji za ameriškimi bojnimi roboti.

Darpa je pristavila lonček kot eden od mnogih. Velik delež pride iz vojske, ki navidezne like uporablja za vadbo na suho. Testirajo lahko pogovor z lokalci v tujih deželah, pogajanja z uporniki ali odzive na zaplete v lastnih vrstah. Ali pa komunicira z javnostjo. Imamo primer veterana Tya Carterja, prejemnika častne medalje za boj v Afganistanu, ki pogosto razlaga o teži posttravmatskega sindroma. Inštitut je naredil njegovo virtualno inačico, da lahko zadeve predava na dveh koncih hkrati! Pa še marsikje si želijo naprednejših navideznikov. Zdravniki se lahko vnaprej soočijo s težavnimi ali molčečnimi pacienti. Kdor išče službo, se lahko pripravi na srečanje s hudim kadrovikom. Projekt ima številne veje. Zdaj like prilagajajo kukalom za obogateno resničnost.

Bi se vrnil k njemu?

Mogoče, ker me razvoj umetne inteligence še vedno vznemirja. Obenem pa moja prva ljubezen ostaja tisto, kar me je v študij sploh pognalo: NPCji v igrah.

V kateri igri je po tvojem umetna pamet najboljša?

V računalniških igrah UI niti pod razno ni blizu kompleksnosti, kot (smo) jo razvijali na inštitutu. Delovanje enega samega virtualnega človeka potrebuje za prste ene roke računalnikov. Glede na to, koliko procesorske moči špili potrošijo za grafiko in vse ostalo, prostora za dobro inteligenco zaenkrat ni. Mene nobena igra ne prepriča dovolj, da bi bila vredna izpostavljanja. Mogoče bodo kompleksnejši modeli vanje uvedeni čez leta.

Kako daleč smo od bota, ki bi lahko z interakcijo povsem nadomeščal človeškega partnerja? V Veliki Britaniji naj bi nek klepetalni programček opravil Turingov test, čeprav je primer sporen.

Odvisno od interpretacije. Če je cilj zgolj zavesti preizkuševalca, smo verjetno tik pred vrati. Simulirati umskega omejenca ali nerazgledanega otroka ni ravno hud izziv. Poznam londonski primer. Če si prebereš izpiske pogovora med programom in profesorji, je vse skupaj precej slabo. To ni prava umetna inteligenca. Tako pri Turingovem testu kot pri splošni umetni pameti smo še daleč. Prava stopnica je simulirati inteligentno, racionalno bitje, ki mora izkazati globoko razmišljanje in razumevanje. Ta ovira je še bistveno previsoka. Moje osebno mnenje je, da bo prelom prišel s povečano procesorsko močjo in, še bolj pomembno, s silnim povečanjem količine dostopnih podatkov.

Torej je ključ big data?

Vzemimo primer človeka. Koliko podatkov ima v možganih in koliko let potrebuje, da se zares razvije? To je kompleksen proces, ki temelji na ogromni količini informacij. Šele tedaj, ko se bo umetna inteligenca z obdelavo podatkov lahko naučila te vrste obnašanja, bomo lahko rekli, da ne gre za simulacijo.

Če sledimo tej logiki, niso potem družbe, ki imajo dostop do ogromnih količin podatkov – Google, Facebook, navsezadnje NSA – na tekmi do 'prave' umetne inteligence v neulovljivi prednosti?

Veliko uspešnih modelov temelji na statističnih metodah, kjer je kakovost izidov kritično odvisna od količine podatkov. Tako imajo velike korporacije, kot je Google, dejansko veliko prednost. Količina podatkov, ki je na voljo našemu inštitutu, ni primerljiva z njimi. Po drugi strani pa so taki statistični modeli še vedno površinski. Ni globinskega, prodornega razumevanja. Primer: že podatkovni temelji za Googlov prevajalnik nas povsem prekašajo, a se je kljub temu že vsak narežal, ko je prilepil besedilo v njegov okvirček.

Torej goli big data ne bo dovolj za 'pravo' umetno pamet, kakorkoli jo že definiramo. Brskanje za vzorci v nepreglednem morju materiala ne bo zadostovalo. Kje iskati magični ključ za preboj?

Na vprašanju splošne umetne inteligence se je veliko delalo že od samega začetka računalništva. Pričakovanja so bila velika, toda vsi projekti so propadli praktično brez rezultatov. Nato se je razvoj preusmeril v aplikativno stran UIja, namenjeno reševanju ozkih in točno definiranih problemov, ki se jih ne da posploševati na druge ali širše področje. Take vrtičke se da precej dobro urediti.

Razvoj kaže porajajoče se zanimanje za splošno umetno inteligenco, a pravih rezultatov še vedno ni.

Ni modela, ki bi lahko zagrabil vso filigransko zamotanost naše tvarine, in zelo težko napovem, kdaj ga bomo imeli. Take magične ključe do rešitve trdovratnih zagonetk navadno najdemo s trenutkom razsvetljenja. Nekdo se spotakne obnje in uvidi, v čem je hec. Pogosto pri reševanju povsem tretjih vprašanj.
Morda je seme skrito v genskem programiranju. Gre za posnemanje biološke evolucije. V genskem zapisu je zakodirana oblika organizma, v našem primeru programski model, namenjen obdelavi velike količine podatkov v novo razumevanje. Skozi zahteven, dolgotrajen proces programske evolucije se polagoma izboljšuje in bo morda pripeljal do umetne pameti, ne da bi se morali mi spotakniti ob magično rešitev.

Torej se v neke izolirane mašine podtakne programček, pusti, da se v karanteni razvija, in čez čas pogleda, kaj je zraslo? Program, ki se samoprogramira?
Še vedno morajo obstajati vhodni podatki. Razviti je treba kodirni model, nekakšno gensko osnovo, sprejemljivo za zakodiranje oblike računalniškega programa. Tretji nujni element je ocenjevalna funkcija, ki pove: ta različica kode je boljša od one druge. Karantena torej ni popolna, je pa res, da vse skupaj teče v računalniku in potrebuje veliko časa, da se razvije do uporabnosti.

Kakšno vlogo imajo nevročipi, ki posnemajo delovanje možganov in ne uporabljajo ničel ter enic, temveč akcijske potenciale? Primer je IBM-ov SyNAPSE TrueNorth.
Celoten razvoj je podoben selitvi obdelave grafike z osrednjega procesorja na poseben grafični čip. Nevronski čipi so nadvse učinkoviti pri prepoznavanju povezav in podob, tako kot naši možgani. En sam primerek je denimo v realnem času zlahka analiziral videoposnetek bujnega dogajanja v mestu. Za vsak dani trenutek je znal povedati, kateri piksel pripada kolesarju, avtu in tovornjaku. Saj to zmore tudi Google pri svojem iskalniku slik, a si pomaga s celimi farmami abakov! Tak čip z radikalno drugačno arhitekturo istočasno obdeluje podatke, jih shranjuje in komunicira. Njegovi elektronski 'nevroni' se povezujejo med sabo kakor živčne celice v možganih. Na področju umetne inteligence igrajo pomembno vlogo in omogočajo pripravo obsežnejših in zmogljivejših modelov.
Z globokimi nevronskimi mrežami se ukvarja DeepMind, ki je pri razvoju splošnega Ulja v ospredju. Te mreže so dobre zato, ker vse informacije o vsakem pikslu rabijo kot vhodni podatki. Sestavljene so na tak način, da vedo, kateri piksli so si na zaslonu lokalno blizu. S tem lahko raznolika stanja konceptualno združijo, če le imajo podoben končni učinek. Tako velike nevronske mreže, kot jih poganja DeepMind, do zdaj enostavno niso bile praktične. Podjetje je naredilo preboj z algoritmom, ki omogoča učinkovito izboljševanje na povratni zanki informacij. Ampak po svoje je vse skupaj še vedno zelo površinsko. Odprto je vprašanje, katera pot v prihodnost je prava. Ali gre naproti neprestanemu poglabljanju kompleksnosti te mreže; ali je ključen tip povezav v njej. Mogoče se bo izkazalo, da je ta koncept omejen že v principu.

Je samozavedanje oziroma zavest v stroju po tvojem sploh teoretično možna?
Samozavedanje je za dosego resnične splošne umetne inteligence nujno. A kako preveriti obstoj zavesti v neki drugi entiteti? Če je sogovornik bolj ali manj črna skrinja, kako ugotoviti, ali se samozaveda? S stališča pozitivistične znanosti je preverba zavesti nemogoča.

So zavest in čustva v stroju po tvojem sploh možna? Ko sem japonskega profesorja robotike Išiguro vprašal, ali njegovi humanoidni roboti čustvujejo, mi je odvrnil: da. Ker na znanstven način nasprotnega ni mogoče dokazati.
Potrebna so introspektivna vprašanja, ki nakažejo, kako kompleksno razmišljanje zmore entiteta, naj bo to človek ali klepetalni bot. Na podlagi tega lahko sklepaš, ali zadeve razume ali ne. Toda pri tem z eno nogo že stopiš na področje filozofije in psihologije. Mislim, da je samozavedanje predpogoj inteligentnega pogovora. Če računalnik tega ne bo dosegel, bomo pri dialogu začutili, da mu nekaj manjka. Vprašanje pa je, ali bomo znali formulirati, kaj točno ta 'nekaj' je. Svoje ocene bomo morali osnovati na opazovanju obnašanja in interaktiranja z okolico, ki ga bo izvajala neka sintetizirana vrsta.
Če je to teoretično mogoče? Odvisno od tega, kako zavest definiraš. Ena možna pot gre po podlagi refleksije. Ko o nečem razmišljaš, se moraš pri tem zavedati samega dejstva, da to počneš. Vsaj na konceptualni ravni ne vidim ovire, zakaj računalnik ne bi mogel sebe opazovati, kako izvaja nek proces. Zanimiva je teorija integrirane informacije nevroznanstvenika Giulia Toninija. Z njeno pomočjo naj bi lahko izračunali samozavedanje danega sistema glede na to, kako procesira podatke in kako ti vplivajo nanj.

Slavni futurolog Kurzweil pravi, da bodo do leta 2029 stroji opravili Turingov test in da se bo z letom 2045 zgodila točka preloma, ko nas bo umetna pamet prehitela.
Kurzweilova napoved je dokaj realistična. Mogoče ne bo do njegove letnice, temveč enkrat v okviru tega stoletja. Ampak bo. Optimističen sem, da bomo našli pot za sobivanje s sintetičnimi vrstami. Njih razvoj in eventualni obstoj je po mojem prepričanju dejstvo. Je vlak, ki se ga ne da več ustaviti. Tudi če bi hoteli preprečiti njihov razvoj, bo vedno nekje nekdo, ki bo preveč radoveden. Naposled bo zid prebit. Umetna inteligenca bo vstala. Bolj kot to preprečiti je pomembno, da razvoj usmerimo na pozitivno pot.
To vprašanje je za nas, človeško vrsto, eno najpomembnejših, in ga je treba jemati resno. Mogoče je trenutno še daleč, relativno kmalu ne bo več. Lekcije lahko potegnemo iz lastne zgodovine. Kaj se je zgodilo, ko je neka civilizacija naletela na drugačno, mogoče manj razvito? Spopadi in podjarmljenja, ki med drugim temeljijo na strahu pred drugačnim. Pametnih robotov se bomo bali. Morebiti tudi oni nas. A kot rečeno: ohranjam optimizem in menim, da bomo pridobili, če se bomo naučili sprejemati drugačnost.

Bi se prostovoljno podal v tehnološko singularnost, kot jo predstavlja ta Googlovec? Zaradi bioloških omejitev človeštvo načina razmišljanja nadinteligence sploh ne bo več doumelo, v zameno pa bi dobili navidezni raj. Priključili bi se v stroje, ki bi nam možgane obstreljevali z dražljaji in nam uresničevali najbolj divje sanje.
Kaj je sploh naše bistvo? Zakaj obstajamo? Singularnost pomeni, da nam za noben naš cilj ni treba več trpeti. Edini 'problem', ki bo ostal, sta zabava in raziskovanje. Sam ne vidim nobenega zadržka, zakaj ne obstajati v takem svetu.

Marsikdo itak že danes več časa preživi v virtualnosti kot izven nje. Zanimiv primer je Second Life, ki še vedno brca. Tudi s tem si se ukvarjal pred odhodom na Blizzard. Kako se ga spominjaš?
Pri Second Lifu sem sicer sodeloval za časa doktorata z vidika botov – igralnih likov, ki jih v igri marionetira računalnik; seveda pa sem tudi vrgel oko na preostalo dogajanje. To je po svoje izjemno zanimiva zadeva. Znotraj imaš po eni strani vse sorte kvazi underground scene, po drugi strani pa ga skušajo za promocijo izrabiti korporacije. Osebno sicer nisem našel posebne poante vsega tega. Je pa res, da so se čisto povsod v igri ljudje tako ali drugače socializirali.

Na kateri točki pa te je opazil Blizzard?
Moja pot nanj se je začela vzporedno, že davnega leta 2004, ko sem dospel na ameriško grudo. Istega leta so spočeli World of Warcraft. Imel sem dva cimra, ki sta slučajno sodelovala v beta različici. Spravila sta me zraven. Takrat sem začel igrati in ... zelo, zelo padel noter. Predvsem me je privlačil theorycrafting: kako izvohati vse možnosti za izboljševanje in opremljanje likov. Bil sem zelo globoko v tej sceni in na ta način spoznal nekaj ljudi s samega Blizzarda.
Ni pa to bil že pravi prehod. Vmes sem več let peljal doktorski študij h koncu, kjer me je čakala ista dilema kot v Ljubljani. Bil sem razpet med akademijo in industrijo. Vleklo me je, da bi ostal na inštitutu, a obenem tam ni bilo vse tako, kot sem si prej predstavljal. Rekel sem si, gremo pomočit prste še v industrijo, da bo možna resna primerjava. Oddal sem doktorat in poslal prijavnice na nekaj kovačnic iger, ki so mi bile najbolj všeč.

Poleg Blizzarda še ...?
Primarni izbiri sta bili Blizzard in Bethesda. Prvi se je na mojo prijavnico za programerja odzval s ponudbo, ki je nisem zavrnil. Ostalo je zgodovina. In ko danes primerjam akademske vode ter industrijo, mi je slednja precej bolj privlačna, ker je aplikativna, univerza pa je preveč abstraktna.


V Second Lifu je Dušan programiral utelešene pogovorne bote. Ti so obiskovalcu razkazali vojaški otok, ga soočili s kvizi ter ga popeljali na vožnjo s helikopterjem. Ali v obliki takihle hotnic ponujali 'usluge'.

Torej, kaj počneš? Kaj od tvojega dela igralec dejansko občuti?

Sem strežniški inženir programer. Stvari, ki jih počnem, so bolj v ozadju, denimo izdelava novih tehnologij, na katerih se gradi vse ostalo v Warcraftu. Igralec jih opazi, če ve, na kaj biti pozoren. V Mists of Pandaria sem se veliko ukvarjal s PvPjem, igrotvorom za bitke med igralci in ocenjevalnim sistemom. V tistem času sem naredil veliko izboljšav, denimo lestvico za PvP na Battle.netu, ki je skupna za določeno regijo in ni omejena na lokalno podatkovno središče. Ti imajo lestev na skupno.

Drugi primer je Warlords of Draenor. Tam sem prispeval k vzpostavitvi sistema, ki igralca neopazno prelaga med strežniki. Garnizije, novost v igri, so s tehničnega vidika zelo podobne instancam temnic. Ključna razlika: do zdaj je bil v prehodu v temnico vedno nek portal, vedno te je pričakal nalagalni zaslon. Zdaj pa igralec brezšivno prehaja med Draenorjem in garnizijo, saj ima lastno instanco, medtem ko se na strežnikih dogaja marsikaj.

Kako to, da si se raje kot za UI odločil za ubadanje s strežniškimi tehnikalijami?

Umetna inteligenca ni edino, kar me zanima. V času, ko sem začel s tem kšeftom, so bolj potrebovali strežniške programerje. Pa tudi to je pripomoglo, da mojega specialističnega znanja na takšnem projektu, kot je WoW, itak ne bi mogel neposredno uporabljati.

Kakšen je vsakdanji šiht? Ti njegova zahtevnost ostekleni oči in zakrkne prstne členke?

Delo je zagotovo težko, ampak jaz hočem imeti težko delo! Hočem izziv. Eno izmed številnih področij dela strežniške ekipe je recimo ukvarjanje z živimi dogodki, s programskimi problemi, ki se pojavljajo ob sprotnem delovanju. To se dogaja na dnevni bazi in je vsakokrat drugače. Ne padeš v rutino in ne moreš predvidevati, kaj te bo doletelo. Vsak dan bo nekaj zanimivega.

Kako je biti zraven pri zgodbi, ki podira svetovne rekorde?

To je zame sanjska služba. Vedno sem hotel v računalniško industrijo, a na začetku nisem vedel, kako stvari v praksi potekajo. Ne morem reči, da je povsod drugje v branži tako, ampak moje izkušnje na Blizzardu so zelo, zelo pozitivne. Vzdušje je nadvse prijazno in sproščeno.

Živiš v samem Blizzardovem kampusu? Kaj se dogaja v tem brlogu in slavnih divjih zabavah?

Blizzardov kampus je v Irvinu. Jaz živim v istem mestu, a ne v kampusu. Ta je namenjen dnevnim aktivnostim, delu in rekreaciji. Tvrdka je ogromna. Temu primerno v njej deluje brez števila klubov in društev, od animejskih in takih za namizne igre do fizkulture. Ti se srečujejo na tedenski ravni, daljšeročno pa se prirejajo večje, vseobsegajoče veselice. Vsekakor so stvari dokaj pestre.

Katere igre WoWovci največ nabijate? Ali gre mogoče za analogijo slaščičarja, ki se slaščic le redko dotakne, da se ne zredi preveč?

Na Blizzardu mi je izjemno všeč, da praktično vsi igramo svoje igre. To se pri razvoju čuti. Nič nenavadnega ni, če zvečer guliš WoW, opaziš neko neumnost in naslednji dan poveš: to ni dobro, to moramo popraviti. Ob tolikšni količini ljudi so v skupnosti raznoliki igralci, od povsem trdojedrnih do bolj zabavniško usmerjenih, ki pokrijejo praktično vse žanre.

Katere MMOje najraje poženeš? Katerega izmed njih mogoče občutiš kot konkurenco?

Kot gejmerjem nam je vedno zanimivo pošpegati, kaj ostali razvijalci izdelajo. Meni je zelo všeč Eve Online, a se ga ne da neposredno primerjati z WoWom. Slednji je bolj vodena izkušnja, medtem ko je Eve bolj živa simulacija, kjer je vse prepuščeno samim igralcem. World of Warcraft je kljub vsemu star že deset let in ni več ravno revolucija. Z vidika računalniških iger je že metuzalem. A ljudje še vedno navdušeno tlačanijo.



WoW teče neprestano. Dušanova koda skrbi, da lahko igralec z druščino neopazno vstopa v svojo garnizijo. Če se pri tem kaj zalomi, denimo na kitajskih strežnikih, Dušanu sredi noči zazvoni telefon.

Zelo je zanimivo, kako je prišlo do tega. Osnova je nekako vedno ista, a glede na to, da jo ljudje kar naprej poganjajo, jo očitno hočejo. Sem zagotovo podpornik eksperimentiranja, iskanja novih igralskih možnosti, in to z vsako razširitvijo WoWa tudi poskušamo. Vedno si postavljamo izzive in raziskujemo nove ideje, nova igralska orodja. Vendar smo omejeni, kajti znotraj določene branže težko zganjaš popolno revolucijo. Neka kontinuiteta mora biti.

Rok trajanja najboljših MMOjev se torej podaljšuje. Očitno te igre začenjajo presegati stare koncepte kratkočasenja in postajajo resni hobiji. Igralci se zatapljajo v taktike, o njih mozgajo tudi, ko niso za računalnikom. Postajajo posamični MMOji novodobni šah, ki ga bodo igrale generacije?

Eden velikih problemov teh računalniških iger v primerjavi s šahom je digitalnost. Potrebuješ strežnike, na katerih vse skupaj nemoteno teče, in potrebuješ računalnik. Pri kompleksnejših se ne moreš usesti kamorkoli in nažigati. Druga stvar: danes je nemogoče pognati WoW iz leta 2004. Ne obstaja in nikoli več ne bo! S tega stališča je obstojnost skozi generacije nekoliko vprašljiva. Mogoče bo obstajal v neki drugi obliki, vendar težko napovem, v kakšni. Vsekakor ga bo pri življenju držal socialni vidik. Vse povezave, ki jih igralec ustvari, vsi sotrpini, s katerimi se spozna; to ga zagotovo poveže z igro.

Bralci Jokerja to najbrž vedo. Za velik delež igralcev špilanje ni več postranska zadeva, ki jo odpraviš z urico sem in tja. Je pravi hobi. Zabava zagotovo ostaja pomemben motiv, vendar postanejo samosvoj vidik obstranska raziskovanja, kako izboljševati prijeme, kako izpiliti taktiko in podobno. Pogosto vsaj toliko pomemben ali še bolj kot samo igranje. Je zanimivost sama po sebi. Bomo videli, mogoče bo neka različica WoWa igrana čez sto, dvesto let.

Naše nalinijske identitete in aktivnosti postajajo vse pomembnejši del naših življenj. Bomo počasi vse hotene dražljaje iskali v navidezni resničnosti? Prej omenjeni Second Life ima še vedno okoli 600.000 uporabnikov in celo implementira uporabo Oculus rifta. Ki je itak Facebookov.

Zagotovo bomo. Sam v tem ne vidim nič slabega. Mogoče je zaradi tega manj stikov v pravem življenju, ampak moje izkušnje kažejo, da internetni stiki niso nič manj realni in uporabni. Še pred prihodom na Blizzard sem veliko plenil v sklopu nekega večjega ceha. Sedem, osem let sem se s temi ljudmi pogovarjal vsak dan in niso čisto nič manj lojalni kot drugi. Najprej pride igra, nato vse ostalo.

Enoigralski špili sicer niso tako trajni, ker jim manjka družabni moment, imajo pa druge žlahtnosti. Katera samotarjenja so tebe najbolj prepričala?

Sem pristaš strateških iger in frpjev, predvsem Bethesdinih. Elder Scrolls se me drži od Dagerfalla naprej in vse od Skyrima me privlači izkušnja izgubljenega potikanja po ogromnem svetu. Dišijo mi Simsi in podobne simulacije. Da ne pozabim: ob Civilizationih sem preždel neštete ure.

Si v devetdesetih obrnil kake Blizzardove naslove, denimo Lost Vikings, ali 'skrubu-dabu' prve Warcrafte, ki so se šli slovite vojne s Command & Conquer?

O, zagotovo smo obrnili vse do zadnjega kamna. To so bile prve strateške zadeve, ki so me sploh potegnile v ostali svet PC-iger. Zlasti Warcraft.

Lahko takratno igralsko doživetje primerjaš z današnjim? Kdaj si bolj užival, v devetdesetih ali danes ob novodobnih naslovih?

Objektivno zelo težko primerjam. Ko prikličem spomine starih doživetij, je vedno zraven nostalgija. Meni je recimo še danes najboljša igra vseh časov Daggerfall. Če jo primerjaš z današnjimi – kdo bo to igral? Jaz pa sem se kot mulc hudo prestrašil, ko se mi je v temnicah za hrbtom zadrl mrlič! Spomine teh doživetij težko ločim od vsega takratnega sotvarja.

Današnji mladi igralci imajo lastna tovrstna doživetja in prepričan sem, da jih bo nostalgija čez dvajset let prevevala na enak način kot mene. Iz enostavnega razloga: te igre so njihov prvi vstop v virtualni svet igranja. Prežamejo te z novimi, prej neznanimi koncepti, in vse kasnejše digitalne avanture te manj presenetijo. Vedno jih boš primerjal s prejšnjimi. Čistega užitka pa mi nikoli ne zmanjka. Danes pri igranju uživam enako kot kadarkoli in upam, da bo vedno tako.

Ob tem srčno upam na revolucijo obogatene in navidezne resničnosti prek vizirjev in čelad, ker se želim kot igralec čimbolj vživeti v navidezni svet. Ko je namesto zaslona pred teboj pokrajina okrog in okrog, je doživetje na čisto drugi ravni. So pa stvari trenutno omejene predvsem zaradi neusklajenosti med zaslonom in tvojim premikanjem.



Daggerfall, daljnji predhodnik Skyrima, je leta 1996 prinesel ogromen fantazijski svet. Lahko si kupoval hiše in ladje, se šel politiko in postal volkodlak. Višek grafične pestrosti ni bil, a Dušan je v njem prebil mnogo ur.

Kakšna je 'prava' resničnost v ZDA? Si prišlek v tuji deželi. Domačini dvigajo obrvi ali prirejajo dobrodošlice?
Amerika je ogromna. Situacija v enem delu niti pod razno ne odraža stanja nekje drugje, to je treba takoj poudariti. Sem v Kaliforniji, blizu Los Angelesa, in lokalci nimajo nikakršnega problema s tujci. Tukaj mrgoli Azijcev, Mehičanov, Evropejcev ... Vsak dan srečaš vse vrste ljudi. Edini problem je moje ime. Precej časa potrebujejo, da ga izgovorijo pravilno. Prvi poskus največkrat postane 'djusn džen'.

Koliko tvoji kolegi vedo o Sloveniji?
Čisto odvisno od primera. Nekateri vedo presenetljivo veliko, spet drugi skoraj nič. Je pa Blizzard pri tem svojstven primer. Njegov kolektiv je narodnostno zelo pisana množica, Evropejcev je kar nekaj in ti nas kar poznajo. Bolj splošno po ZDA pa je tako – veliko je že, če vedo za naš obstoj, kaj šele, da bi nas znali približno geografsko umestiti.

Kakšno je življenje v ZDA?
Največja razlika je v velikosti vsega. Sam se hitro prilagodim novemu okolju, a me je ogromnost kljub temu pretresla. Kar se zdi v ZDA kratka razdalja, je v Sloveniji za devetimi gorami. Iz Irvina do Los Angelesa z avtom potrebuješ približno toliko časa kot za pot med Novo Gorico in Ljubljano. Celotna razdalja je eno samo mesto. Saj je razdeljeno na lokalne kraje, ki so zgodovinsko iz manjših naselij, ampak danes je vse skupaj en neskončen megalopolis.

Kako je z amerikansko hrano? Pravijo, da se ne da dobiti dobrega kruha.
To bo kar držalo. Z iskanjem dobre pice sem imel kar nekaj težav. Je pa veliko raznolikosti, na voljo imaš vse vrste kulinarike, le poiskati jih je treba in tudi znati plačati. Tudi kvaliteta je namreč zelo raznolika.

Ali velja, da se po ulicah pomika visok delež ekscesno debelih ljudi?
Na splošno zelo drži, česar ne potrjujejo le ulice, temveč statistika.

Kaj te je poleg čudne izgovarjave imena še presenetilo?
Na prvi dan bivanja sem se sprehajal po mestu in prišel do prehoda za pešce. Pozdravil me je semafor z rdečo in belo lučjo ter me v prvih trenutkih toliko zmedel, da nisem bil prepričan, ali smem iti naprej ali ne. Tudi za avtomobile je drugače: pri rdeči luči lahko vseeno zaviješ desno. Pri nas bi se bržkone pobili.

Kakšna je bila tvoja izkušnja selitve iz toplega doma tisoče kilometrov stran? Kaj bi priporočil tistim, ki o tem še razmišljajo?
Jaz sem šel po študentski poti. Prva in največja ovira je dejansko biti sprejet na eno od univerz. Narediti je treba več korakov. Za prijave na ameriške univerze potrebuješ test GRE. Pred desetimi leti sem ga opravil v Zagrebu, zdaj je možen tudi v Ljubljani. Drugi korak je test znanja angleščine TOEFL. Večina univerz nadalje pričakuje priporočilna pisma lokalnih profesorjev in tvojo obrazložitev, zakaj hočeš prav k njim. Vse skupaj zapakiraš, pošlješ in upaš, da ti bodo pozitivno odgovorili. Nadalje je treba dobiti študentsko vizo, za kar je potrebno potrdilo o financiranju. Meni ga je sponzoriral inštitut v zameno za raziskovalno delo. Financiranje ni problem le za tujce, ampak tudi za Američane, saj so šolnine precej visoke – segajo v desettisoče dolarjev letno. Dobra stran študentske vize je, da po koncu študija omogoča zaposlitev v roku enega leta – na področju, ki si se ga učil, seveda. Jaz sem ubral to pot.

Kaj pa tisti, ki je ne morejo?
Kdor bi rad neposredno pristal v ameriški zaposlitvi, mora pridobiti delavsko vizo. Zanimanje zanje je ogromno, država pa jih izda le okoli 80.000 na leto. Vse večje ameriške korporacije od Googla navzdol jih v želji pridobiti najboljši kader s celega sveta dobesedno razgrabijo. Če ne pošlješ prijave že prvi dan, si izvisel, eno leto pa traja proces, da lahko začneš zares delati. Tako sem delavsko vizo pridobil kar na Blizzardu in mi še traja. Med bolj praktične probleme spada stanovanje. Nerodno ga je iskati iz Slovenije, saj si ga ne moreš ogledati. Sam sem imel srečo, saj sem ga našel posredno prek inštituta. Bolj običajno je prvi mesec iti v motel.

Je bil preskok velik? Odločitev težka? Bi priporočal ljudem, da sledijo tej poti?
Večina mojih kolegov, ki je ostala v Sloveniji, si ne predstavlja, da bi šla po podobni poti kot jaz. Gre za težek korak, ki ga ne gre storiti kar tako. Vsak, ki o tem razmišlja, naj dobro premisli o svojih željah in sposobnostih. Realnih ovir je veliko. A po drugi strani je dosti tudi Slovencev v ZDA. Jaz bi vse storil tako, kot sem. Vse bi ponovil. Ničesar mi ni žal.

Kaniš ostati v Ameriki?
Če se bo le dalo! Trenutno sem še na delavski vizi. Zaprosil sem za zeleno karto, kar pa je dolgotrajen, včasih večleten proces. Moj dolgoročen načrt je zasidranje, ker mi je tu zelo všeč. Iz nostalgičnih razlogov sem na Slovenijo navezan, iz praktičnih pa je zelo malo možnosti, da bi se vanjo vrnil.

Mimogrede, če je po branju koga zamikalo iskanje sreče in izobrazbe v ZDA, naj pogoogla ime Jernej Barbič. Stric je profesor na taisti univerzi in iz sosednje vasi ob Soči kot Dušan. Je velik poznavalec univerzitetnih sistemov doma in čez lužo ter avtor obsežnega vodiča za preseljevanja željne. Prav je prišel že mnogim, tudi Dušanu, in morda bo tudi vam. Kot pravi njegov brat: "Lahko uspeš, če si dober in delaš s srcem."

SPRAŠEVALNA KALVARIJA

Pri Jokerju smo Dušana kanili povprašati še o mnogih zanimivostih skrivnostnega Blizzarda. O detajlih revolucionarne strežniške tehnologije, kamor je prispeval svoj delež. O propadlem Titanu. O delovni kulturi podjetja – kakšen je vsakdan proletarca, kaj se spremeni, ko se popoldne poda v zabavljaški del kampusa? Hoteli smo podrobnosti. Žal mu samostojno komunikacijo z novinarji o delodajalcu preprečuje pogodba, zato je bila posredi Blizzardova služba za odnose z javnostmi.Ta je lep del vsebine o podjetju enostavno izbrisala. Res je, podjetje ima pravico, da ščiti svoje interese, in nihče od njega ne more zahtevati, da pove karkoli. Gospodarstveniki pač niso javni funkcionarji in so odgovorni le sebi, kupcem in zakonom. A tudi mi kot medij imamo lastne odgovornosti. Naša pravica in dolžnost je, da cenjene bralce ter javnost o vseh deviacijah transparentno obvestimo.
Do intervjuja z Blizzardovim razvijalcem nasploh ni lahko priti. Pobrsk po svetovnem spletu pokaže, da gre kvečjemu za krajše ankete, ki jih sem in tja dobijo izbrani svetovni mediji. Joker je za pogovor pobaral že julija lani in od Activisionovega PRja prvi odmev slišal mesec zatem. Sledilo je dolgo cenkanje za obliko in vsebino. Namesto klepeta v živo, kot se za intervjuje spodobi, je PR-služba dopustila le prgišče pisnih vprašanj. Vzemi ali pusti, nobenega barantanja. Velike in zajebane firme pač prav malo briga. Sledijo svojemu interesu, kar je čimboljša podoba v javnosti s čimmanj napora in čimmanj ukvarjanja z nadležnimi novinarji. Želijo čimveč uslužnih blogerjev in ljudi 's stranmi', ki za devžej ugodnosti ne sprašujejo preveč. Žal se temu vse bolj uklanja tudi prevladujoča ameriška scena igralskega novinarstva.
Kakorkoli, po daljšem pregovarjanju je Joker razširjen seznam vprašanj poslal začetkom septembra. Activisionov marketinški oddelek na čelu z neko Italijanko je v slabi angleščini odgovore obljubil mesec dni kasneje. Ob pojasnilu, da je Slovenija itak v skupini 'developing markets', nekje skupaj z Moldavijo. Dejansko so odgovore poslali pol leta po prvem kontaktu, in to okrnjene. Vprašanja, ki so jih sceloma črtali, objavljamo v skladu z načelom transparentnosti:

V Sloveniji tega pojava še nimamo, medtem ko najmočnejši igralci IT- industrije gradijo svoje temelje ravno na kampusih. Tam se živi, igra, dela in veseljači, žre in spi. Podjetje ni več le zaposlitev, je način življenja izven delovnega časa. Naj bo Google, Facebook ali Foxconn, vsi očitno želijo posameznika posrkati vase. Po eni strani so razmere za človeka pri Googlu skoraj sanjske, po drugi pa v Foxconnu poteka skoraj človeška baterijska reja. Kako ti gledaš na ta pojav in ga doživljaš?

V Sloveniji je nekaj najbolj normalnega dolpovleči serijo ali pa album. Kvečjemu so čudaki tisti, ki dejansko redno kupujejo ploščke. Kako v ZDA slehernik pogleda na svojega kolega, če se hvali s piratiziranjem?

Kakšen odnos imajo Amerikanci do zloglasnih razkritjih o NSAjevskem vohljanju? Če verjamemo Snowdenu, agente načrtno pošiljajo tudi v World of Warcraft.

Srebrno platno '15: Od dinozavrov do zvezd

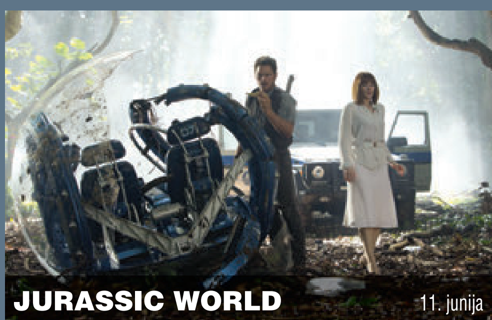
Do konca leta bomo deležni številnih nadaljevanj in oživljanj napol pozabljenih filmskih junakov ter legendarnih štorij. V glavnem bo treskalo in se treslo od specialnih efektov, manj priložnosti bo za robčke in smeh. Fanatik si ogleda letošnje filme 'naše' baže.

V splošnem je preostanek letošnje filmske ponudbe obarvan bolj testosteronsko in adrenalinsko. Hollywoodski studiji največ upov in denarja še vedno polagajo v stripovske priredbe in razkošne akcijske spektakle, ki prinašajo največ dobička. Dobro za Američane, ki so obsedeni s superjunaki, manj za Slovence. Zadosti bo butastih akcijskih komedij (tudi takih z bejbami v glavnih vlogah!), manj pa žlahtno duhovitih. Primanjkljaj je opaziti tudi pri romantičnih dramah, saj v naših kinih ne bomo videli dveh najnovejših srce parajočih ljubezenskih izpovedi Nicolasa Sparksa. To vas verjetno ne bo kaj dosti ganilo, boste pa nemara pogrešali klasične zgodovinske drame in vesoljske ekspedicije. Najbliže prvim bo Howardova priredba Mobyja Dicka, v kateri bo decembra pogumno posadko v boju z orjaškim kitom vodil zdelani in sestradani Thor. Za tolažbo pri manku drugih pa se bomo tik pred prihodom Božička lahko ponovno naslajali nad Vojno zvezd. Letos so spet v modi tudi katastrofe – geološke in tiste, ki jih imamo na vesti sami.

V naših logih filmom kaže bolje, tako glede obiska kot ponudbe. Dosti slabše itak ne more biti, saj smo lani padli pod dva milijona kinoobiskovalcev, kar se ni zgodilo v zadnjih dvajsetih letih! Ne le zaradi slabe domače filmske letine, temveč zaradi infrastrukturnih težav. Kolosejev razpad je vedno bolj očiten, na njegov račun pa tretjino leta v Ljubljani ni bilo moč videti najpomembnejših naslovov.

Vsekakor so letos filmi bolj komercialni. Erotični nateg 50 odtenkov sive je v sedmih tednih pridelal več kot 130.000 gledalcev, kar je več kot najbolj gledana filma lanskega leta skupaj. Prav tako kanček upanja sije na kinodvorane, saj je odprtje kina Bežigrad v navezi s Cankarjevim domom omililo odsotnost nekaterega filmovja v prestolnici. To ne pomeni, da bomo deležni več umetniških filmov, a sladokusci se imajo tako ali tako najmanj za pritoževati. Zaradi omenjenih Kolosejevih težav smo lani v centralnem multipleksičnem gigantu videli presenetljivo dosti evropske produkcije in vse kaže, da bo letos enako. Tudi Kinodvor odlično ohranja svoje poslanstvo, po novem v 3D-tehniki, in tu bo jesenski LIFFe. Edina senca na letošnjem izboljšanju je selitev Disneyjeve distribucije na Hrvaško in ukinitev slovenske pisarne Continentala, ki je imel čez Sony. S tem iz Zagreba po novem obvladujejo razpečevanje čisto vseh holivudskih izdelkov, kar vsekakor ni dobro za naš trg.

Kar nekaj projektov, napovedanih za letos, so prestavili v 2016. Tretje prigode nudlastega kungfu bojevnika so se umaknile novi Vojni zvezd, snemanje petega gusarjenja na Karibih pa se je po neuspehu Osamljenega jezdeca upočasnilo. Prihodnje leto lahko pričakujemo še nove dogodivščine hormonsko podivjanih sosedov, mutiranih želv, startrekovcev in xmenov. Govori se, da bo ponovno raztural Jason Bourne, medtem ko se bo v svetu stripa vrtelo okrog Stotnika Amerike, čudežno ozdravljivega Deadpoola, mutantskega Gambita, čudnega dohtarja in samomorilskega voda. Pravo poslastico pa obeta spopad Batmana in Supermana. Videoigralci se bodo razveselili Warcrafta in Assassin's Creeda, dočim bodo starejši začudeno zijali v vstajenje Bena Hura.



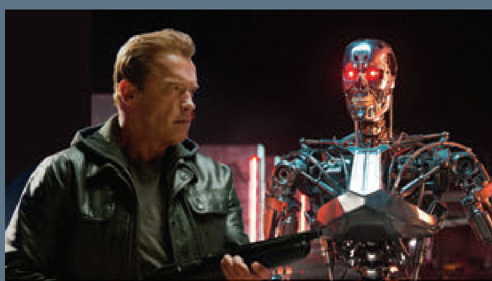
JURASSIC WORLD
11. junija

Dvaindvajset let po mori v zabaviščnem parku bodo dinozavri spet popularni. Ker Isla Nublar, ki so jo končno uspeli spraviti v pogon, ne zagotavlja več pričakovanega dobička, se lastniki odločijo, da bodo genetsko ustvarili novo prazgodovinsko pošast. A saj se spomnite reka 'življenje vedno najde pot'? Tudi nova atrakcija prične kmalu lomastiti po svoje. Idejo za 150-milijonsko, četrto nadaljevanje zgodbe naj bi prispeval Steven Spielberg. Novi glavni junak je hibridni Indominus Rex, ki se mu bo skušal zoperstaviti varuh galaksije, Chris Pratt. V spomin lani preminulemu Richardu Attenboroughu, bradatemu ustanovitelju Jurassic Parka, bomo na novem prizorišču ugledali njegov kip.



TOMORROWLAND
21. maja

Reklama za vesoljski turizem ali Disneyland prihodnosti? Znanstvenik Frank, ki je prepričan, da nas bo kolektivna zavest odrešila, mora nadobudno najstnico s posebnimi sposobnostmi skoz skrivni prehod pripeljati do futuristične združbe, v kateri so najbolj pametni združili moči, da nas obvarujejo pred nami samimi. Utopično? Kajpada, saj se tak samookronani elitizem še nikoli ni obnesel. Razen v Disneyjevih risankah. Bolj kot ZF-izdelek z resnim pedigrejem pričakujemo fantazijsko pustolovščino z očetovskim pridihom oziroma mešanico Skakača, Popotovanja v središče Zemlje, Jaz sem četrti in Medzvezdja. Z Georgom Clooneyjem in proračunom v višini 250 milijonov dolarjev!



TERMINATOR GENISYS
2. julija

Česa še ne vemo o Sodnem dnevu, družini Connor in Terminatorju? Vse skupaj se tokrat začne leta 2029, ko John izve, da bo Skynet udaril na dveh frontah hkrati: v preteklosti in prihodnosti. Da bi zagotovil pričakovani izid večnega spopada s stroji in svojo eksistenco, pošlje v preteklost svojega zvestega pomočnika. Ta z grozo ugotovi, da je preteklost spremenjena, saj je tam cela vrsta terminatorjev, tudi morfoidni T-1000, ki želijo spremeniti tok zgodovine v vseh alternativnih vesoljih. John Connor je tokrat Jason Clarke, zvesti Kyle bo nerazcepljeni Jai Courtney, ki se je ob Willisu trudil umreti pokončno, manjkal pa kajpada ne bo edini Terminator, Arnold Schwarzenegger. S par pomlajevalnimi triki.



MAD MAX: FURY ROAD
avgusta

Ko so Maxu pobili družino, je pobesnel. Če ne moreš biti nežen soprog in ljubeč očka, pač postaneš sadističen maščevalec. In če se pri tem znajdeš sredi apokaliptične puščave, kjer je kapljica goriva pomembna vsaj toliko kot kapljica vode – vsekakor pa manj kot kaplja krvi! – se iz tebe izcimi legendarni Cestni bojevnik. Max je po tridesetih letih vstal od mrtvih, njegova osebna dilema pa ostaja ista: kako si sfrizirati štirikolesnik, poklati čimveč podivjanih kretenov in preživeti. Tokrat mu pri tem pomaga neusmiljena bejba z imenom Furiosa. Isti je tudi režiser, prestarega Mela Gibsona pa je zamenjal prikladno robati Tom Hardy, ki se bo zavezniško spogledoval s kameleonsko Charlize Theron.



THE AVENGERS: AGE OF ULTRON
30. aprila

Umetna inteligenca, ki jo je ambiciozni Tony Stark izdelal po razpustitvi Shielda, se zoperstavi svojemu stvarniku in se odloči, da bo človeštvo zradirala. Zato bo morala združena vojska superjunakov, ki zasedajo vsak svoj oltarček na sveti gori stripovskih gorečnikov, obračunati z robotskim Ultronom. Maščevalcem se v drugo pridružujejo trije novinci: superhitri X-mož Quicksilver, njegova dvojčica Scarlet Witch, ki obvlada hipnozo in telekinezo, ter android Vision, ki sta ga Stark in Banner programirala za pomoč že pri prvem spopadu z Ultronom. Barabske vrste bo okrepil baron von Strucker, stari znanec Stotnika Amerike. Rekordni proračun obeta razkošno adrenalinsko poslastico.



SPY
4. junija

Analitičarka Cie se naveliča pisarniške službe in priskoči na pomoč agentom na terenu. Čeprav nikomur ni jasno, ali bo pri infiltraciji v orožarsko podzemlje pod krinko dolgočasne ločenke naredila več škode kot koristi. Zaplet kajpada povzroči jedrsko orožje oziroma fantomski preprodajalci orožja na čelu z zapeljivo šefico v podobi Rose Byrne. Zajebantski vohunski triler je popopran z britanskim humorjem in freh jezičnostjo simpatične debeluške Melisse McCarthy. Moško čast pa bosta skušala ubraniti transporterski Jason Statham in malo manj mrki Sherlockov pomagač Jude Law. Pričakujte razkurjeno družico, ki skuša posnemati ... hm, Jamesa Bonda? Bolj Johnnyja Englisha.



TED 2
julija

Če še ne poznate prostaškega medvedka, ki ljubeče manipulativno terorizira svojega lastnika, imate priložnost za popravni izpit. Pravzaprav jo dobi tudi Ted, ki mora državne uradnike prepričati, da je človeku enakovredno bitje. Po poroki s svojo drago – ki je čisto prava lepotica! – se odločita za otroka, tega pa gobezdavo polmetrsko kosmato bitje očitno ne more imeti, ne po naravni, ne po zakonski poti. Tu vskoči Tedov najboljši prijatelj Mark Wahlberg, ki mora kot biološki oče 'napolniti lonček'. Glede na njegov sloves porno igralca iz Vročih noči mu to ni smelo povzročati težav! Pričakujte dvojno dozo mcfarlandskega humorja na temo razširjenih človekovih pravic.



CRIMSON PEAK
oktobra

Guillermo del Toro, ob Petru Jacksonu eden najbolj plodovitih mojstrov fantazijskih podob, pripravlja gotsko romanco, postavljeno na angleško podeželje 19. stoletja. Mlada pisateljica odkrije, da zapeljivega neznanca, s katerim se je poročila, sploh ne pozna. V razpadajočem dvorcu jo začno preganjati spomini na ljubezen iz otroških let, mračna (pre)videnja z erotičnim podtonom in skrivnostne prikazni v duhu Panovega labirinta. Na meji med realnim in iracionalnim se bodo v usodnem ljubezenskem trikotniku srečali Alica iz čudežne dežele, nesojeni Mr. Grey in zlobni Loki. Stephen King je bojda nad scenarijem navdušen in je prve posnetke označil kot jebeno strašljive.



INSIDE OUT
junija

Riley je tipična najstnica, ki selitve iz umirjenega podeželja v velemestni vrvež San Francisca ne prenese najbolje. To najbolje vedo Veselje, Strah, Jeza, Gnus in Žalost, 'ta glavni' v njeni glavi, ki je videti kot vesoljska komandna soba s petčlansko posadko. Prvi običajno prevlada, a novonastala situacija je unikatna in razgreti konflikti neizbežni. Ljubki razrez možganov je dosti manj imbecilen, kot je bilo videti v Super Davu, saj je studio Pixar za prikaz naših čustev uporabil preizkušeno dinamično-duhovito taktiko. Prijazno barvita in poučna lekcija za terapevte, ki profesionalno šarijo po človeških glavah, oziroma nebeško razodetje, zakaj hudiča nam dostikrat zvoni v glavi.



MISSION IMPOSSIBLE 5
6. avgusta

Agenciji IFM grozi razpustitev, hkrati pa Ethan Hunt ugotovi, da organizacija Syndicate, ki združuje poklicne morilce najhujše vrste in je imela ključno vlogo v izvirni TV-seriji, res obstaja. Kljub pomislekom nadrejenih se na lastno pest odloči dokazati njen obstoj, pri čemer v visokooktanskem slogu ogrozi življenja svojih kolegov. Producenti so dobili dovoljenje, da snemajo v britanskem parlamentu. Ethanova ekipa ostaja enaka kot pri Ghost Protocolu, njegova tarča bo prometejevski Sean Harris, dočim se v vlogi šefa Cie pridružuje Alec Baldwin. Več kot dovolj razlogov torej, da bo Cruise ponovno zajahal svoj motocikel, visel iz aviona, se mlatil in razkazoval telo, ki mu ga zavida večina 55-letnikov.



TRANSPORTER REFUELED
junija

Gologlavi voznik se je naveličal napornega dostavljanja paketov, zato bo v nadaljevanju šablonske zgodbe z višjo zaporedno števiko za volanom kraljeval game-of-thronovski divjak Ed Skrein (Daario Naharis), ki obeta s hladnim seksi pogledom in navidezno uglajenostjo. Novi Prenašalec je prav tako dosleden pri svojem delu in ne kaže nobenega sočutja pri uničevanju bleščeče pločevine, kar bo navdušilo ljubitelje vratolomne vožnje. Torej vsaj polovico Slovencev. In še nekaj skupnega ima s starim Frankom Martinom: delodajalci – tokrat zapeljiva delodajalka! – ga spet skušajo nategniti, kar se izkaže za smrtonosno napako. V izogib moškim prepirom: audi je zakon!



SAN ANDREAS
maja

Če hočejo Američani razrušiti svoj dom, običajno najdejo dva razloga: teroriste ali naravne sile. Po uničujočem potresu v Los Angelesu se pilot reševalnega helikopterja skupaj z bivšo ženo odpravi proti San Franciscu, da bi poiskal hčerko in jo rešil. Nekateri še enemu katastrofičnemu spektaklu očitajo, da kopira Emmerichov 2012, a to, da mesto angelov stoji na majavih tleh, je znano. Naslov se nanaša na tektonsko prelomnico, ki teče vzdolž skoraj cele Kalifornije. Vezni člen med skalnatim Dwaynom Johnsonom in režiserjem pa je Potovanje v središče zemlje, ki bo v tej navezi očitno dobilo še tretje nadaljevanje. Če vas ne bodo navdušili specialni efekti, tolažbo poiščite v čarih Carle Gugino.



007: SPECTRE
novembra

Kriptirano sporočilo bo agenta z licenco za ubijanje v štiriindvajseti epizodi pripeljalo do starega sovražnika, zlovešče 'posebne enote za protiobveščevalno dejavnost, terorizem, maščevanje in izsiljevanje' – Spectre. Daniel Craig se bo spet na polno ukvarjal z brutalno demonstracijo kinetične energije, sredi zarot, eksplozij in izživljanja s prestižnimi avtomobili pa ga bo tokrat skušal krotiti Ralph Fiennes kot moška inačica M. Za Bondov krvni obtok bo skrbela Monica Bellucci kot užaloščena vdova, za njegovo slabo voljo Christoph Waltz, za agentove smrtonosne igračke pa znova Ben Wishaw kot mladi Q. Aston Martin se hvali z unikatnim modelom DB10, izdelanim posebej za to priložnost.



STAR WARS – THE FORCE AWAKENS decembra

Prvi del nove trilogije s podnaslovom Sila je prebujena se odvija trideset let po koncu Jedijeve vrnitve. Pilot Poe Dameron najde Lukov svetlobni meč in ga na begu pred Kylom Renom, naslednikom astmatičnega Dartha Vaderja, skrije v kroglastem robotu BB-8. Dragocena najdba konča v rokah mladeniča Finna in dekleta po imenu Rey, ki želita za vsako ceno najti lastnika. To pa znova podžge večni boj med svetlo in temno stranjo Sile. Vračajo se tako x-wingi, TIE-fighterji in Tisočletni sokol kot stari liki in igralci iz prvega trojčka, na čelu s Harrisonom Fordom. Dedka Luke in Han ter babica Leia FTW! Na režiserskem in scenarističnem stolčku pa, kot vemo, sedi startrekovski J.J. Abrams.



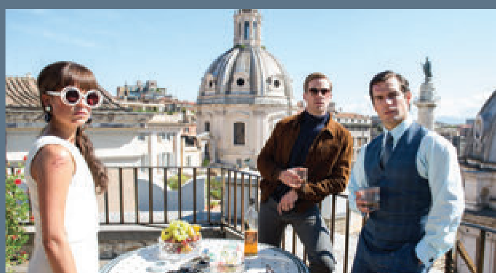
ATTACK ON TITAN avgusta

Popularna manga Hajimeja Isayame bo po animejski TV-seriji na navdušenje vseh japanofilov oživela še v celovečerni obliki. In sicer kar v dveh filmih, ki ju snemajo na Japonskem, ki ju sceloma pripravljajo Tokijci. Zgodba govori o orjaških krvoločnih bitjih, ki iz nepoznanega razloga napadajo ljudi in jih veselo hrustajo. Preživeli se skrivajo za visokimi zidovi mestnih trdnjav. Petnajstletnega Erena še vedno preganjajo spomini na grozo, doživeto ob prvem soočenju z velikani, ki so mu požrli mamo. Trdno je odločen, da se bo maščeval, pri čemer mu bodo pomagali posebna moč in prijatelji, opremljeni z velikanskimi orožji. Glede na neholivudsko poreklo utegnemo videti svež spektakel, čeprav najbrž ne v naših kinih.



HOTEL TRANSYLVANIA 2 septembra

Vrača se pisana druščina prijaznih spak, ki se ne bi mogla obnašati bolj človeško. Čeprav vse kaže, da je hotel za pošasti zalaufal, je Drakula zaskrbljen. Njegov vnuček Denis namreč ne kaže nobenih znakov vampirskega porekla. Ko sveža starša odpotujeta na obisk k Johnnyjevi družini, stari angažira svoje prijatelje, da bi iz Denisa naredili pravega krvosesa. Njihove vnete napore pa prekine nepričakovani prihod Dracovega staromodno zategnjenega očeta Vlada, ki je še bolj zgrožen nad človeškostjo naslednika. In nad tem, da imajo v hotel Transilvanijo po novem vstop navadni smrtniki! Za priljubljenost vampirske sorte je bil bržda zaslužnejši Somrak – ni pa dvoma, kdo bolj nasmeji občinstvo.



MAN FROM U.N.C.L.E. avgusta

Kako preseči žlahtno adrenalinske prigode slavnega britanskega agenta 007? Dodaš mu pomagača z druge strani železne zavese! Da pa se za ubijanje izurjena mladeniča vsled političnim in metodološkim razhajanjem ne bi pobila, prispevaš še skrivnostno lepotico. Hm, to zna stvar zaplesti, a ko je na kocki usoda sveta, se rado vse srečno konča. Vsaj v filmih. Guy Ritchie s predstavlja revitalizacijo ikonične TV-serije iz šestdesetih, kjer sta sodelovala Amerikanec in Sovjet. V še enem lovu za barabami, ki skušajo svet uničiti z jedrskim orožjem, bodo moči združili supermanovski Henry Cavill, Armie Hammer in Alicia Vikander. Precej zdelani (oziroma postarani) Hugh Grant je le dekoracija!



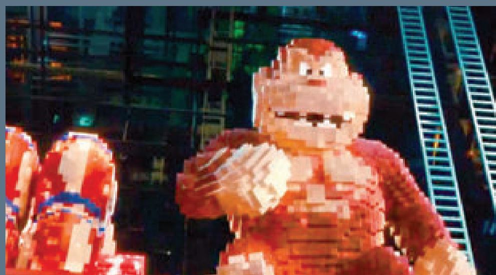
ANT-MAN julija

Niso ga hoteli v timu Maščevalcev, pa je dobil svoj film. Marvelov junak z neverjetno sposobnostjo, da se pomanjša, pri tem pa enormno poveča svojo moč. Ker ima lik njegovega kreatorja znanstvenika Hanka Pyma po zaslugi jekyll-hydovskega sindroma preveč negativen prizvok, so zgodbo osredotočili na njegovega naslednika. Prevarant Scott Lang mora tako skupaj z mentorjem varovati skrivnost čudežne Ant-Manove obleke in pri tem izvesti rop, ki naj bi odrešil svet. Nasprotnik Yellowjacket ima slične sorte opravo in ni docela zloben. Čelada miniaturnega naslovnega junaka, ki bi mu glede na našo folkloro pristajal naziv Huda mravljica, naj bi bila mešanica Iron Manove in Bumblebeejeve.



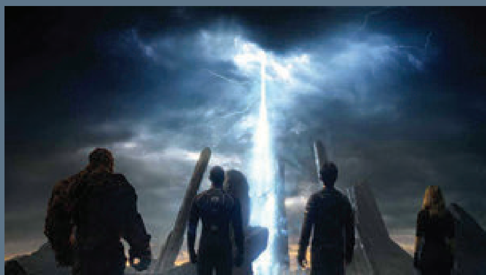
HITMAN: AGENT 47 avgusta

Bond, Bourne, Hunt in Martin imajo hudo konkurenco. Agent 47, ki smo ga kot smrtonosnega tiholaznega morilca spoznali v istoimenski seriji iger, se vrača še bolj učinkovit in iznajdljiv kot v prvem filmu leta 2007. Hladnokrvni stroj za ubijanje z vtetovirano črtno kodo na zatilju je produkt genskega inženiringa, njegova tarča pa megakorproracija, ki izdeluje elitno vojsko še smrtonosnejših primerkov, kot je sam. Tole bo naspidiran akcioner, v katerem naslovni junak izgleda kot univerzalni vojak, ki je pojedel čudežno tabletko iz filma Limitless. Če bi usoda hotela drugače, bi ga odigral Paul Walker, tako pa si bo rudečo kravato zavezal in za hardballerja poprijel ne baš znani Rupert Friend.



PIXELS julija

Leta 1982 je NASA v vesolje poslala miroljubno sporočilo za nezemljane. Vendar so tuja bitja nedolžno arkadno igrico razumela kot vojno napoved. Zato nad Zemljo spustijo nevarnosti iz najbolj znanih špilčkov; Donkey Kong človeštvo obmetava s sodi, pikslaste zavojevalske ladjice nad mesti serjejo kvadratke in Pac-Man žre avtomobile. Na predsednikov ukaz se formira skupina veteranskih igričarjev. Načeluje ji Adam Sandler, ki mu ob kolenu stoji bivši rival Peter Dinklage. A v spopadu v živo nimajo neštetih življenj in gumba za reštart ... Vse skupaj deluje, kot bi se Ghostbusterji znašli v Lego muviju. Bonus za sladokusce: eden od likov je posvečen Pac-Manovemu očetu Toruju Iwataniju.



FANTASTIC FOUR avgusta

Četverica mladih znanstvenikov dobi nadnaravne sposobnosti po zaslugi ponesrečenega laboratorijskega eksperimenta pri teleportiranju. Hm, mar jih ni po izvirni stripovski predlogi in prvem filmu zadelo kozmično sevanje na eni izmed vesoljskih odprav? Saj ni važno. Spet so tu raztegljivo plastelinasti Reed, nevarno nevidna Sue, hrustljavo kamniti Ben in ognjeviti piromanček Johnny. Zemljo bodo ubranili pred Doktorjem Doomom, znamenitim Marvelovim superzlobcem, ki so ga priredili filmskim potrebam. Nov poskus rebootanja uspešne franšize sledi zgledu Batmana in Mož X. Pričakujte manj zabavne lahkotnosti in več resnobno gothamovskega pridiha s popolnoma novimi obrazi.



GOOD DINOSAUR novembra

Dinozavri se očitno valijo dosti dlje kot piščančki. Šestnajsti Pixarjev celovečerec bi naj luč sveta ugledal že jeseni 2013, a mu zvezde niso bile naklonjene. Je pa v zgodbici glavnemu junaku in njegovi vrsti bolj naklonjen asteroid, ki se je odločil zgrešiti Zemljo in s tem iz evolucijske enačbe eliminiral izumrtje teh orjaških pre-živekovalcev. A sorta ima zdaj drugačne težave in Arlo, 21-metrski najstniški apatozaver z velikim srcem, gre na pot odkrivanja smisl lastnega obstoja. Pridruži se mu še deček Spot, njuna ekspedicija pa je kajpada obarvana z ganljivo poučnim podtonom in zabavnimi stranskimi liki. Avtorji pravijo, da je poudarek na rastlinojedcih, ki se gredo prazgodovinsko kmetovanje!



HITRIŠKE PRILIKE

Tiste o nissanih in toyotah, ki NOSajo in driftajo po nočnih ulicah. Tiste o ameriških avtih mogote, ki jih iz havbe štrleči superchargerji dvigujejo vznak. Tiste o Pešcu in Naftnem. LordFebo jih ve vse!

Eksplozija požene bat, gred se obrne, zavrtijo se zobniki in turbina zadiha. Potem iz kanistrov v mašino špricne čarobna snov, zaradi katere se pogled spremeni v onega iz Vojne zvezd, ko gre ladja v hiperprostor. Še pomniš, tovariš, te animacije iz prvih Hitrih in drznih, ko s štartne črte v oblaku dima šinejo RX7, eclipse in integra? In potem nepozabne Dominicove izjave: *"Ni pomembno, če zmagaš za miljo ali za palec, zmaga je zmaga."* Tako se je začela filmska franšiza, ki je v šestih poglavjih prinesla skoraj poltretjo milijardo dolarjev in je ravno štartala v sedmo. A dotična retrospektiva gre v resnici na račun prvih treh filmov – tistih, katerih vpliv je presegel srebrna platna.

NEZBRISLJIV ODTIS GUM

Videli smo že marsikatero predstavo z dirkaško vsebino, recimo Days of Thunder, Gone in 60 Seconds in Driven. A tam so bili v prvem planu Tom, Angelina, Nicolas in Sylvester. Leta 2001 pa je prišel prelomen bencinski film, tak brez znanih frisov, in pustil globok odtis v obči popkulturi. Obrnil je namreč smerokaz avtomobilističnega fetišizma. Dotlej so bili poželjivi le ferrariji, lamboti in porscheji, nakar je The Fast and the Furious mladim štirikolesniškim navdušencem predstavil svežo in privlačno plat volaniziranja: polnočno dirkanje z bolj ljudskimi japonskimi pocestneži. Italijanski in nemški superšportniki s 350 na števcu so bili kot Claudia Schiffer – zgolj mokre sanje. Drkanje na lušno sosedo in razmišljanje o nafrufljenih ter lučkastih mazdah, nissanih in toyotah pa se je zdelo manj brezupno.

Studio Universal se ni nadejal tolikšne uspešnosti. V projekt vodilni niso povsem verjeli in so se stežka dali prepričati režiserju, ki ga je navdušila zgodba z naslovom Racer X v reviji Vibe. Članek je govoril o resnični avtomobilarski sceni nočnega New Yorka, o dirkah v ravni črti, japonskih importih in magičnem soku, posebnem plinu, ki poviša moč motorja. Producenti so na kraju pristali in držali pesti, da bodo neznani tandem mišičnjaka Vina Diesela in modrookega Paula Walkerja ter kup poceni pločevine sploh pritegnili dovolj občinstva. Na koncu so se bogato omastili, saj se jim je vložek štiridesetih megadolarjev petkratno povrnil.

Milijoni lastnikov športnejših izvedenk običajnih avtomobilov so začeli ravno zaradi Hitrih investirati v dodatno opremo, kajti film je nazorno prikazal turbine, kromane kolektorje, izvenserijske zračne filtre in podvozne neonke. Poleg tega so bili Drzni največja reklama za NOS, blagovno znamko plina nitro ameriškega proizvajalca Holley. Ne več tiščanje po ovinkastih cestah in drvenje z vratolomno hitrostjo, splošni hit urbanih pozerjev je postalo merjenje pospeškov na četrt milje. Novi snovi so sledile še druge vsebine. Dirkaške igre so pod vplivom docela obrnile ploščo in dobili smo čuda naslovov, ki so se napajali s filmsko tematiko, največ znotraj serije Need for Speed. In nenazadnje, hitrodrzna serija je botrovala izredni uspešnosti MTVjeve oddaje Pimp my Ride.



VIN DIESEL je glavna faca niza. Dvojka in trojka, kjer ga ni bilo, sta zato na blagajnah pušili. Bivši breakdancer s krstnim imenom Mark Sinclair je zagrizen igralec WoWa in namiznih Temnic & zmajev. Poleg produkcijske hiše si lasti tudi igrotvorni studio Tigon, ki je odgovoren za vesoljske Riddickove kronike in barcelonsko pocestnico Wheelman. Zaigrati kani v novem delu XXX, spregledano, a odlično vlogo pa je imel v Find me Guilty.



THE FAST AND THE FURIOUS je predstavil avtomobilske karafeke, ki jih dotihmal nismo uzrli. Med ostalim je s končnim spopadom med toyoto supro in dodgem chargerjem '70 prvikrat pomeril ameriške osmaške mišice z naviti-mi rižmašincami. To večno tekmo so nadaljevanja še bolj poudarila, a tehtnica je kljub slišanemu *"muscle beats import every time"* ostala uravnotežena. V trojki je sicer mustang na kraju premagal nissana, vendar z japonskim motorjem. Zmotno pa je prepričanje, da se takle avto mogote ni sposoben postaviti na zadnja kolesa. Serijski sicer ne, naviteži s tankovskim navorom pa še kako. Nekateri pospeškarji imajo zaradi tega zadaj varovalo, da se ne dvignejo preveč.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND je začel daljšo serijo mestnih divjalnic, ki so dale na stran prestižne embleme in panoramske ceste ter se osredotočile na športnike nižjih razredov. Z njimi smo merili pospeške, dirkali po nočnih ulicah, driftali in jih nepretano nadgrajevali, tako mehansko kot kozmetično. Oziroma, če dam citat iz opisa: *"Vsakdanje avtomobile v skladu z urbanimi trendi spreminjamo bodisi v lučkasti kič na štirih kolesih, bodisi v ciganski voz z okosmatenim volanom in ovčko na sedežih."* Dvojka je ta del pripeljala do skrajnosti, saj je bilo moč nabaviti hidravliko za poskakovanje, dvižna vrata, osvetlitev mašine, pol prtljažnika suvajoče muzike, spuščanje plina izpod blatnikov in spinerje (prosto sukajoče se kromane radkape). Kdo ve, koliko je od tega profitiral ameriški 'aftermarket' z avtomobilskimi deli.

PRISILNO DIHANJE

V motorju z notranjim izgorevanjem eksplozije potisnejo bate navzdol, kar zavrti glavno gred in naposled kolesa. Za eksplozijo sta potrebni dve komponenti: gorivo in kisik, saj brez slednjega ni gorenja. Ta zmes mora biti uravnotežena. Presežek bencina ali nafte ne bo eksplodiral in bo kvečjemu zalil motor. Zato so inženirji že koncem 19. stoletja gruntali načine, kako dostaviti več zraka, kot ga pride z atmosferskim pritiskom. Tako je nastal kompresor, črpalka, ki v sesalne cevi potiska dodaten zrak.

Uveljavili sta se dve vrsti tega pristopa. Prvemu pravimo zgolj kompresor ali po ameriško supercharger. Njegova značilnost je, da ga čez jermen neposredno žene motor. To pomeni, da obremenjuje agregat, in to nezanemarljivo. Tak ventilator, ki omogoči sto dodatnih konj, jih recimo porabi kakih štirideset, zato bo odčitek povišane moči, ki ga standardizirano merimo na vztrajniku, le šestdeset. Razlika je, vendar je optimalnejša rešitev turbinski polnilnik. Tu lopatice, ki prisilno polnijo motor s stisnjenim zrakom, poganjajo izpušni plini. Gre torej za navezo dveh vetrnic na isti gredi. Ko se plini po eksploziji raztezajo in iščejo pot iz motorja skozi kolektor v izpušno cev, na poti svojo energijo, ki bi šla sicer v nič, koristno pretvorijo v vrtenje turbine. Ker pa s stiskanjem zraka narašča njegova temperatura, oba principa za boljši izkoristek uporabljata vmesni hladilnik zraka – intercooler.

Danes kompresorji niso zelo razširjeni. Na Japonskem zanje nikoli niso marali, v Evropi ga je v novejšem času donedavnega uporabljal Mercedes, zdaj ga le še Jaguar. In Audi, ki je lani napravil eksperiment z električno pumpo, torej tako, ki jo poganja elektomotor. Tudi v Ameriki, kjer so superchargerji tradicionalno štrleli iz pokrovov motorjev, so tovrstni puhalniki postali bolj stvar naknadnega frizerstva kot serijske opreme, saj ga tovarniško ponuja le Cadillac. Turbine so se po drugi strani uveljavile kot nekaj normalnega celo za navadne, družinske avte in so pogosto navedene le v drobnem tisku tehničnih specifikacij in ne več z veliko značko 'turbo' na riti. Mnogo modelov, ki so svojčas prisegali na velike osemvaljnike, imajo po novem manjše, dodatno prezračevane motorje. Recimo formula 1, BMW M3 in ferrari 488.

Dasi se turbo bere kot genialna domislica, ki ne jemlje moči, ni vselej nadmočna. Glavna minusa sta obraba, saj se vrti s sto tisoč obrati na minuto, in 'retardirano' delovanje. To pomeni, da kanček zaostaja (turbo lag), zato pri nizkih obratih navaden kompresor pride bolj do izraza. Najjača inštalacija je zato uporaba obeh sistemov, a resnici na ljubo je takih primerov v zgodovini avtomobilizma komaj kaj. Še najbolj se je v anale vpisala lancia S4 leta 1985, ki je z dvojno zračno pumpo iz 1,8-litrske mašine pridelala več kot petsto konjskih moči. Drugače je Volkswagen leta 2005 za kratek čas svoje agregate TSI opremljal z obema sistemoma.

K zadovoljevanju potrebe po kisiku takisto pripomore nitro, ki ni energent oziroma gorivo, kot mnogokdo misli. Ta preprost plin s formulo N_2O je le in samo dobavitelj kisika, pri čemer je dovolj enostaven za pridobivanje. Z njim se je igrala že Luftwaffe med drugo svetovno vojno, kajti klasičnim letalskim motorjem na višinah zavda redek zrak. Pred nekaj desetletji pa je didušikov oksid iz naftalina potegnila avtomobilstična komuna, ki je pogruntala, da z malo muje naredi čudeže. Treba ga je le pod visokim tlakom vbrizgavati direktno v sesalno cev. Kovalentna vez med atomi pri okoli 300 stopinjah Celzija razpade in doprinos kisika je tolikšen, da mašina za čas uporabe poveča moč za polovico. Pridobitek na četrt milje se meri v sekundah.

V Evropi sistem z nitrom dobiš zelo težko, dočim ga v ZDA kupiš dobesedno s police. Jurja stane začetni komplet in ga – tako kot večino slične ameriške robe – vgradiš kar v domači garaži. Nevarnosti načeloma ni, kajti N_2O ne gori in ne eksplodira z zelenim plamenom, kot smo to videli v filmih. Lahko pa kanister, tako kot vsako dozo pod pritiskom, zaradi vročine raznese. Motor seveda ne bo skakal od veselja ob povišani obremenitvi, a ob parsekundih šotih, ki jih sprožaš s tipko na volanu pri polnem plinu, zdravemu stroju ne bo hudega. Za pretiravanje je pak bate in ojnice nujno zamenjati s kovanimi.









DESETSEKUNDI AVTO je omenjen ob več prilikah v zgodnjih filmih, izraz pa se nanaša na rezultat dirke na četrt milje oziroma 402 metra. Razlog za mero je zgodovinski. Ko so simcityjasto začrtavali ameriška mesta, je bil en 'blok' oziroma razdalja med križišči osmina milje. Ker je to premalo za pošteno tekmo, so ga dirkači pač tiščali do drugega semaforja. Toliko je nato postala standardizirana dolžina dragstripa, piste za merjenje pospeškov. A deset sekund je hudirjevo dober čas, zlasti v kontekstu mazde RX7 in toyote supre. Od fabriških modelov to uspe le redkim superšportnikom, recimo mclarnu P1, porscheju 918 in veyronu super sport. Nissan GT-R? Enajst sekund. BMW M5? Dvanajst.



SKYLINE R34 GT-R je pred desetletjem zavoljo filmov F&F in iger postal najbolj poželjiv japanski dirkalnik, ki uradno na zahod ni nikoli prišel. V osnovni različici je vsa štiri kolesa gnal 2,6-litrski dvolitrski šestvaljnik, ki je imel zaradi japonskih pravil na papirju 280 konj, v resnici pa okoli 320. A Nissan je izdelal še par hudejših izvedenk, recimo nismo z-tune, katerega konjušnica je štela 500 glav. Brian s srebrnim modelom odpelje dirko v dvojki (kako pride do njega, pokaže specialni kratek filmček Turbo-Charged Prelude v DVD-izdaji), medtem ko je tale modri iz štirice. Dotičnega so uporabili za lepe kadre, medtem ko so za dirke izdelali potrošne makete. Za vsak film baje več kot sto.

MOJSTRI VOLANOV IN GEDOR

Na krilih zelencev sta bila 2 Fast 2 Furious (2003) in Tokyo Drift (2006) samoumevna. Prvi je pripeljal Evo Mendes in skylina R34, vendar je bil pod črto precej slab. Drugi pa se mi je s svojo gajdžinsko japonskostjo zdel čisto simpatičen. Za nameček nas je trojka dodatno izobrazila. Z globokim nasvetom *"če ti ne uide spod nadzora, ga nimaš pod nadzorom"* smo spoznali disciplino driftanja in kako na tak, zadek odnašajoč način dvoriš Tokijkam. Filmarji so za izvedbo najeli legendarnega Dorikina, enega in edinega drift kinga Keiichija Tsuchiyo, ki se ga je dalo opaziti v nekem kadru. Zgodba, ki je imela veliko stičnosti s proslavljeno animejsko serijo Initial D, je predstavila tudi japonske ilegalne gorske dirke, tako imenovane touge. Oboje se je vnovič odrazilo v igrah, recimo v Gridu in Carbonu.

Dušebrižniki so tedaj protestirali zoper filmovje, češ, da širi napačne nauke. Da se cestno vigilantstvo splača in ni nikoli sankcionirano. Ne karamboli, ne policisti, nič ne more ustaviti drvenja med prometom, *"ki te vsaj za tisti kratek čas naredi svobodnega."* Tako rešiš vse težave. Zakaj bi pele pesti, če lahko govorijo avtomobili? Ako ti baba skače čez plot, natikalca rogov povabiš na drag race in si opereš čast. Pri zaletavanju nihče ne utrpi poškodb in ob morebitni totalki imaš že naslednji dan nov dirjalnik. Zvitki dolarjev in pomanjkljivo oblečene babe, ki tudi same driftajo kot za stavo, so kajpak privzete.

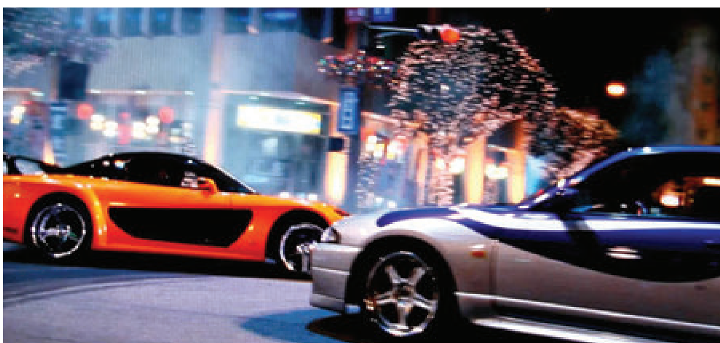
Res je, to sporočilo ni zveličavno in zgledi vlečejo. Kakor so filmi spodbudili subkulturo, so bili neposredno krivi za mnogo nesreč. Nekateri so poljubljali robnike že na na parkirišču od kina. A tak je vpliv spekulativnih medijev in z ognjem se lahko potemtakem lotimo polovice tovrstnih izdelkov. Včasih so čefurji po ogledu Van Dammovih filmov izvajali krožne na cestnih svetilkah, zdaj so skušali stlačiti honde civic pod šleparjev keson.

Večina gledalcev slaba sporočilnost ni motila, se bo pa vsakdo nedvomno spomnil, kako smo se smejali dvema tipičnima F&F-neumnostima. V mislih nimam nadnaravnih šoferskih podvigov in navideznih topgunovskih pospeškov, ki voznika skoraj prekucnejo v prtljažnik, ko nitro najde pot v izgorevalno komoro. Bolj očitna in kontinuirana smešnica je tista, da Brian in Dominic v kritičnem trenutku med dirko na nož vselej čudežno najdeta nižjo prestavo ali par tisoč obratov lufta. Prej sta namreč dirkala pri treh jurjih in polovičnem plinu. Druga fantastičnost je, kako vsi mladeniči, tudi srednješolci, v nulo obvladajo šraufarijo in čez noč vsako konzervo spimpajo v ultimativni dirkalni vagen. Mulčki so enostavno volanizatorski in strojniški geniji ter četudi imajo gas do daske, lahko vedno skinejo to dasko. Zlaganje zmagovalnih avtomobilov pa je vendarle kot lego kocke. Tako pač je in filmi bodo že vedeli.

FUR(J)ANJE NAPREJ

Trendovski vpliv hitrih in drznih je po Tokijskem driftu jenjal. Izvirna trilogija se je napajala iz nedovoljenega dirkanja in to disciplino izdatno spromovirala. Naslednja poglavja pa so bila drugačna. Motorji so še vedno hrumeli, toda časi sfriziranih japonskih znamk in dvoriščnega merjenja gonad so minili. Zgodbe so bile naenkrat kriminalne in pištoljerske, medtem ko so glavne blagovne znamke postali igralci. Vin se je iz neznanega ksihta kljub vedno večji golši preobrazil v akcijskega badassa in tudi Paul je imel za seboj par odmevnih filmov. Ekipa je še dobila na pomembnosti, ko se je v ekipi priključil terminatorski Dwayne Johnson. Da se je nekje po poti pojavil naslednik skylina, gundamovski nissan GT-R, je opazil komaj kdo.

Resda avtomobili že spočetka niso imeli neke kontinuitete in so jih liki menjavali hitreje kot Bond babe. A po trojki so postali le še inventar znotraj visokooktanskih akcijad. Spektakularnosti jim ne gre očitati, širšega odtisa pa niso več puščali. Tega ne bo spremenilo niti sedmo poglavje, dasi mu je pozornost zajamčena že zaradi preminulega Walkerja.



TOKYO DRIFT je zabeležil najmanjši inkaso, zelo verjetno spričo odsotnosti Pavla in Vincenta. V oko bodečih nesmislov je bilo premnogo, od tiste krntije v uvodu, ki poskakujoča po šodru drži korak z viperjem na cesti, do divjaškega driftanja čez znameniti nabito polni prehod za pešce v Shibuyi. A kljub popolni risankavosti se mi je zadnjekolesni pačinkasti scenarij dopadel. Zanimivo, da je po zgodbovni časovnici film umeščen za šestico. Han, ki v filmu umre, namreč nastopi v štirki, petki in šestki, nakar gre v Tokio. Tam jo skupi od Jasona ...



FAST 5 iz leta 2011 sicer ni zaslužil največ, velja pa po kritiških ocenah za najboljšega v seriji. Vsem se je nenavadno prikupil mrkofrisni The Rock, proti čigar širokoplečnosti in bicepsoidnosti je Naftar videti kot hobit. Film se dogaja v Riu in bolj kot na korenine spominja na Ocean's Eleven. Nadaljevanje je navrglo še več zelencev, a je kljub tanku in Bardu slabo. Mimogrede, tista frača, ki špila v drugi trilogiji, je Izraelka Gal Gadot, ki bo Wonder Woman.

THE GUNMAN

Pogrošni akcijski filmi so očitno pribežališče ostarelih holivudskih zvezd, kajti po Liamu Neesonu v podobno vlogo nekdanjega specialca stopa ljubljenec Akademije Sean Penn. Ta se je za podobo junaka Jima Terrierja nabildal kot nosorog in dodatno povadil nevarne poglede izpod čela. Na začetku ga uzremo kot umazanega plačanca, ki v Demokratični republiki Kongo ubija po naročilu rudarskih multinacionalk. Nato jo mora podurhati s črne celine, pri čemer za seboj pusti dekle, 'zdravnico brez meja'. Osem let pozneje vest napravi svoje in Jim se vrne v Kongo, kjer pomaga pri iskanju vodnih virov za prebivalstvo. A dohiti ga preteklost v obliki najemnikov z mačetami, ki hočejo njegovo glavo.



Penn se v rambovski vlogi znajde in tudi ženski del občinstva pride na svoj račun, saj je dosti časa brez majice. A naj raje ostane pri resnejših filmih.

Sledi tobogan streljanja, brc v kolena in mahanja z noži v filipinskem slogu. Sekvence so moderno hitre, brutalne in prepričljive. Terrier je v maniri novodobnih akcijskih junakov malo James Bond, malo Jason Bourne in malo Jack Bauer. Falote pospravlja tako s surovo močjo kot s premišljenimi pastmi. Ima pa nekaj šibkih točk, ki ga ovirajo pri neobrzdanem mamojebstvu, med drugim napredujoče možgansko obolenje in pekoče spomine na zločinske čase.
No, ravno ta vmesni, pripovedni del film potegne navzdol. Dogajanje želi postaviti v kontekst neokolonializma v Kongu, a pri tem izpade površinski in nadležno moralizira. Ustvariti hoče napetost izven akcijskega dogajanja, vendar o likih izvemo komaj kaj. Film zato ob skoraj dveh urah deluje razvlečen. Predvsem pa je za znoret predvidljiv. Za silo ga rešita dobra kamera in prepričljiva igra Penna, Javierja Bardema ter druščine. Očitno režiser Pierre Morel, ki je podpisan ravno pod Taken, ni dobil v roke dobrega scenarija. Gunman je tako okej popkorn zabava, a med akcijade ne prinese ničesar omembe vrednega. ***Aggressor***
Mišičasti Sean Penn že od marca lomi vratove.



Dobro zveneč spisek stranskih igralcev, kot so Javier Bardem, Ray Winstone in Idris Elba, ostane kriminalno neizkoriščen, saj so na platnu premalo časa.

FURIOUS 7

Hitri in furijasti niso nikakršno remekdelo filmske industrije, toda poleg vplivnosti prvih epizod jim je treba priznati celokupno solidnost. Navsezadnje franšiza vleče v kino že v sedmo, kar je v tej branži velika izjema. Ponavadi se serije upehajo pri dvojki, trojki, nakar sledi le bedna straight-to-video molža, praviloma s čisto drugimi liki. Tale niz pa viša proračun z vsako novo izdajo in štorijo plete koherentno. Novo poglavje ni zgolj nadaljevanje šestice, marveč hkrati od Tokyo Drifta. Tipček od zadnjič, tisti Bard / Dracula, ki je razsul pol Londona, je čudežno preživel in ima zajebanega brata Jasona Stathama. Ta se maščuje Domu in njegovi familiji, začenši s Hanom ...
Film je daleč od svojih pouličnih lučkastih korenin, saj gre za akcijski spektakel najvišjega kalibra. Reševanje sveta, senčne agencije, visoke tehnologije in kiberpočetje postavljajo Fast 7 ob bok Bondom in Misijam nemogoče. Avtomobili so bolj kot kdajkoli le potrošno orodje. Vidimo sicer marsikaj, od GT-Ra prek veyrona do enega najbolj butičnih avtomobilov, libanonskega superšportnika lykan hypersport. Vendar z njimi ne drvijo štiristo na uro, marveč jih raje uporabljajo za skoke med stolpnicami, kotaljenje nizbrdo in klatenje helikopterjev. Dejansko je več streljanja in pretepanja kot dirkanja. To je bržda razlog, da je iz naslova izostala beseda 'fast'. Šlo je celo tako daleč, da je sponzorska Corona izustena večkrat (trikrat!) kot vsi avtomobilistični izrazi in značke skupaj.



Toretto že drugič ali četrtič oživi svojega chargerja in ga, kot veleva tradicija, vnovič razsuje. Zanalašč, čelno, s polnim plinom, kot to počno pravi moški.

Ker film skorajda pretirava z liki oziroma igralci, me je nehote spomnil na Expandables. Hana in Gisele resda niso obudili od mrtvih, a prisotni so mnogi obrazi od prej, vključno z nekam mehkejšim Johnsonom, tisto policajko iz Ria in Seanom iz Tokia. Poleg Stathama je novodošlec Kurt Russel, za dobro mero pa so navrgli luškano tajnico od Khaleesi, Tonyja Jaaa (pravilno sklanjanje!) in Rondo Rousey. Začuda vse skupaj dovolj dobro funkcionira, saj se med izjemnimi posnetki pretepanj, avtomobilskimi karafekami, mesoreznimi miniguni in dronom, ki ruši Los Angeles, najde dovolj časa za zamorske šale, Dominicove enovrstične modrosti in Letijino vračanje spomina.
Zlasti pa so si snovalci vzeli čas za posvetila rajnkemu Paulu Walkerju. Montažo so zaključili z uporabo njegovih starih prizorov in s pomočjo brata, kar, če si res pozoren, mestoma opaziš. Čeprav studiu ob vseh milijonih dol visi za sentimentalnost, je iztek štorije z utrinki iz življenja Briana O'Connerja in preroškimi zloslutnimi dialogi nadvse čustven. Kaj od tega je bilo v izvirnem scenariju in kaj so dodali naknadno, bomo najbrž izvedeli v dokumentarcu v ploščkovni izdaji. Kot tudi to, ali gre za resnični zaključek ali je še vedno prostor za 'one last job'.
Najbrž bo nekaj zelencev Furijastim 7 priteklo na rovaš tragedije, a ne oziraje na to so presenetljivo v redu film, boljši od predhodnika. Kljub ubojitim sredstvom ni zatežen, marveč lahkoten in slikovit, predvsem pa postreže z marsikaterim še nevidenim akcijskim presežkom. Kdo bo to drčo neverjetnih, fizikalne in božje zakone upogibajočih prizorov označil za naivno risanko, a iskalec socialnega realizma naj namesto 250-milijonskih spektaklov ostane pri slovenskih izdelkih. Ti boš film gledal, to je jasno, a zavoljo narave in priznavanja kakovosti zanj priporočam veliko platno. ***LordFebo***
Sedmerica je po slovenskih kinih furijasta na polno.

SONG OF THE SEA

Letošnja bera oskarjevskih animirank je bila zares bogata in v manj plodnem letu bi Song of the Sea na rodno Irsko gotovo odnesel lovoriko, saj je lepa navzven in navznoter. Gre za keltsko obarvan celovečerec studia Cartoon Saloon, ki se je pred šestimi leti proslavil s Secret of Kells. Slednji je vsebinsko in stilistično črpal iz prelepo ilustriranega krščanskega rokopisa, Pesem morja pa se močneje naslanja na mitologijo evropskih staroselcev.
Povest se prične z družino, ki živi na majcenem svetilniškem otočku. Sinko se veseli naraščaja, a ko mati umre med porodom, fant za smrt krivi novorojeno sestrico. Raje kot z njo se ukvarja s psom. A nekega večera dekletce nadene materin plašč, zakoraka v valove in zaplava s tjulnji. Izkaže se, da je odelo njena prava koža, ona pa, tako kot mati, morska deklica. Neuka babica s celine ne mara za tako početje, zato otroka zbaše v avto in se odpelje živet v mesto. To jima ni čisto nič pogodu, zato uideta proti morju. Na poti srečata čuda magičnih bitij, ki se ne kažejo običajnežem, a jih privlači skrivnostno dekle. Vilini, coprnice in bradate starešine jima bodo pomagali ali jima skakali v zelje. Na vsakem koraku bosta bolje spoznala očem skrit pravljični svet in se približala usodi, ki čaka malo sireno ...



Vilinski ansambel je čakal izbranko, ki bo s svojo pesmijo osvobodila okamnele kamerade. Toda dekle je nemo in bo najprej moralo poiskati svoj glas.

Že prvenec Cartoon Saloona je izgledal fantastično in tokrat ni nič drugače. Zlasti ti bo pasal, če v poplavi računalniške grafike pogrešaš tradicionalno animacijo. Slog je samosvoj in nemudoma prepoznaven, kot bi ilustracije pobegnile iz slikanice, oživele ter zaplesale po zaslonu. Malčki bodo navdušeni nad pisanostjo, vzorci in vragolijami – starši pa se bodo zamislili nad temami izgube, iskanja svojega glasu, žrtvovanja za bližnje in krepitvijo odnosa med bratom in sestro. Samo prave pravljice znajo vzradostiti otroka v tebi in presuniti okoreleža, če jim le dopustiš. ***Kavbojc***
Pesem morja je v kinu že izzvenela, tako da jo dobiš pri najboljšem sosedu.

Enaindvajsetega aprila bo TV Slovenija pet pred deveto zvečer zavrtela prav poseben dokumentarec. Imenuje se Tehnika ljudstvu in med drugim obravnava vpliv, ki ga je imel legendarni računalnik ZX spectrum v osemdesetih letih na slovensko prizorišče. Sneti ob tej priložnosti zasliši enega njegovih ključnih ustvarjalcev.

DOKUMENTARNI POKLON SPECTRUMU

Pobudnik dokumentarca in scenarist Tehnike ljudstvu je Jaka Terpinc, njega dni sodelavec Mojega mikra in zgodnje oblike Jokerja, ko je bil ta še Mikrova priloga. Šaljivec je sicer štartal leta 1992, ko je Sinclairjeva mavrica z večnim rivalom C64 v Sloveniji že pretežno odstopila prostor PCju in amigi. A s spectrumom je zraslo tako jedro Jokerjevega uredništva kot Jaka, čigar spomini so postali drugačno meso kot naši anali. Jaka, naloadaj! Bomo počakali pet minut.

Pred davnimi časi, malo po velikem poku, si pisal za Joker. Kakšna je bila tvoja igralska pot, da je prišlo do tega, in kako se spominjaš tistih ranih dni?

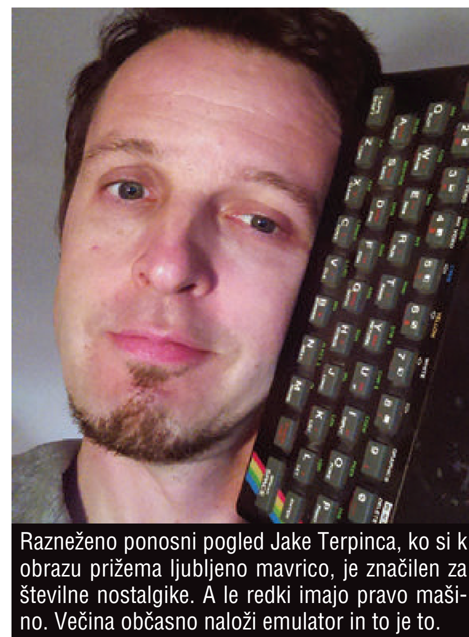
Predstavljaj si: hodiš v sedmi razred, bolj kot šola te zanima računalnik, tvoja najljubša literarna zvrst so opisi iger v Mojem mikru. In po tem se ti neskromno zazdi, da bi lahko tudi sam napisal kaj takega. Izbereš igro, ki ni hit sezone, ker tisto je zagotovo že nekdo obdelal, vprežeš družinski pisalni stroj – in gremo. Moj opis arkade Transmuter za spectrum je bil objavljen, pa še čisto spodoben honorar sem dobil. Ta odprtost do nadebudnežev je bila pri Mikru neprecenljiva. Sem se pa tam kasneje osredotočil na grafične in multimedijske aplikacije za šestnajstbitnike. Ko se je ustanavljal Joker, so bile igre pri meni tako že bolj na stranskem tiru, pa še moji opisi so postajali zateženi. Študiral sem novinarstvo in bil poln cinizma ter družbene kritičnosti.

Kako je prišlo do projekta Tehnika ljudstvu in kako je nastajal?

Spremljal sem poplavo dokumentarcev o dogajanju v osemdesetih letih prejšnjega stoletja, a nihče se ni dotaknil 'moje' teme. Napisal sem scenarij in se povezal s kolegi filmarji. Po nekaj letih neuspelih poskusov na razpisih smo naposled pridobili sredstva TV Slovenije za dokumentarec meseca. Zamislili smo si ga kot niz intervjujev, ki smo jih snemali pet dni po Ljubljani in okolici. Žiga Turk in Matevž Kmet v Tehničnem muzeju rekonstruirata nastajanje prve slovenske pustolovščine Kontrabant ... Jonas Žnidaršič v zeleni stoenki križari po Vrhovcih in razlaga o svojem tihotapskem podvigu ... z mikrašem Cirilom Kraševcem se podamo med razvaline nekdanjega uredništva Mojega mikra ... Primož Jakopin nas spomni na svoj osupljivi urejevalnik besedila INES ... neki Sergej Hvala pa trobezlja o spectrumovi igralski sceni. Posneli smo za okoli osem ur pogovorov, ki sva jih z režiserjem Slobodanom Maksimovićem nato sesekljala in sestavila v film. Suhoparne, čeprav pomembne informacije so odstopile mesto sočnim zgodbam. Tako je iz vsega skupaj nastal precej humoren dokumentarec, ki naj bi teknil tudi tistim, ki te scene niso poznali.

Gotovo bi se o tej temi dalo razpredati v neskončnost ...

Da, mnogo je bilo že v načrtu. Poleti sem se odpravil v München na enodnevni izlet z vlakom, kjer naj bi skušal izslediti zgodbe famoznih gastarbajterskih trgovin na Bahnhofstrasse, kamor se je hodilo po robo, in najti kakega prodajalca, ki nas je nekoč oskrboval z računalniki. Jutranji vlak iz Ljubljane v München je po slabem kilometru vožnje zbil nekega gospoda in izlet je šel po zlu. Do naslednje priložnosti pa je vzklilo spoznanje, da je vsebine že itak preveč. Prav tako nismo opravili pogovorov s cariniki o švercanju računalnikov. In nismo vpletli zornega kota C64. Dokumentarec obravnava računalnike s kulturnega vidika, commodore pa ni napeljal tovrstnih kultnih zgodb. Sicer se spomnim TV Kviza s Tomažom Terčkom, kjer je bila ena od enigmatskih disciplin igranje neke smučarske igre na C64. Prava atrakcija za svoj čas. A nobene od teh oddaj ni v arhivu TV Slovenija. Menda zato, ker so bili to krizni časi in je bilo arhivskih kaset dovolj le za izbrane oddaje informativnega programa. No, nekaj zgodb, ki smo jih izrezali zaradi predpisane dolžine filma, bo na voljo na YouTubu.



Razneženo ponosni pogled Jake Terpinca, ko si k obrazu prižema ljubljeno mavrico, je značilen za številne nostalgike. A le redki imajo pravo mašino. Večina občasno naloži emulator in to je to.

Kako nazajgledaš na izgotovljeni doku?

Večina stvari, ki jih iz filma izvemo, so moji osebni spomini ali del kolektivnega spomina generacije, ki sem jih želel slišati iz ust glavnih junakov teh zgodb. Za mojo priljubljeno kaseto iz tistega časa nista zaslužna Jagger in Richards, temveč Turk in Kmet. Nostalgija seveda sodi zraven in pristranskost najbrž tudi. Korektiv je tu opravil režiser, ki pozna duh tega časa, a ni bil okužen z osembitniki.

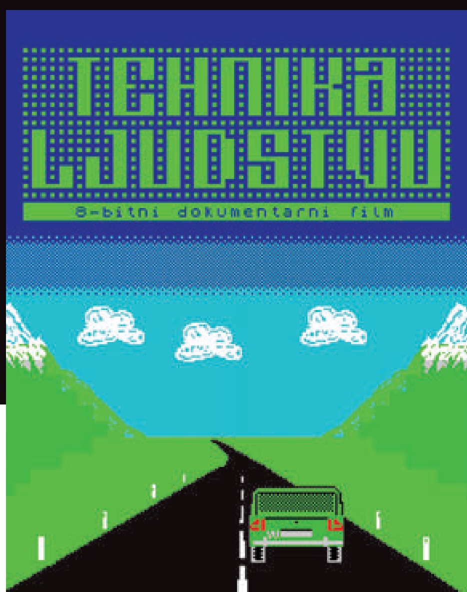
Kakšna se ti zdi sodobna igralska scena?

Izjemno privlačna in v primerjavi z 'našimi' časi enormna. Včasih si poskusil tako rekoč vse igre, danes je to nepredstavljivo. Res pa je, da sem po spectrumu igralno palico bolj kot ne obesil na klin. Igre so mi postale zanimive zopet po tistem, ko so postale filmične. Ko je prišel Half-Life. A čeprav me najnovejše predstavne možnosti navdušujejo, od ubijalskih kartic do naglavnih VR-prikazovalnikov, je 48-kilobajtna preprostost Sabre Wulfa svojčas pri meni vzbudila enako evforijo, kot bi jo danes kaka kompleksna igra težkokategorne produkcije.





Spectruma ali commodorja smo priheftali na družinski TV, kjer so bile barve že naprednost, igre pa nalagali s kaset, ki jih je sukal fotrov radio. No, film takih prigod ne fetišizira, marveč ga zanima širša slika.



Tehnika ljudstvu je 50-minutni dokumentarec, ki prikaže, kako so hišni mlinčki v Sloveniji in Jugi med ljudstvom sprožili računalniško revolucijo. Kamera na izbranih lokacijah, kot so nekdanji prostori Radia Študent in zapuščene pisarne revije Moj mikro v Delovi stolpnici, snema govoreče izkušence iz tedanjih dni, kot so Žiga Turk, Jonas Ž. in Jure Longyka. Po minuti obujanja spominov je čas za arhivski posnetek, izobraževalni vsadek ali stop-motion animacijo, in že je na vrsti naslednji govorec. Hoteli so namreč ustvariti film, ki bi jo urezal po širini in tako segel onkraj domene okorelih računalničarjev. Čeprav ženske pa v njem ni niti ene.

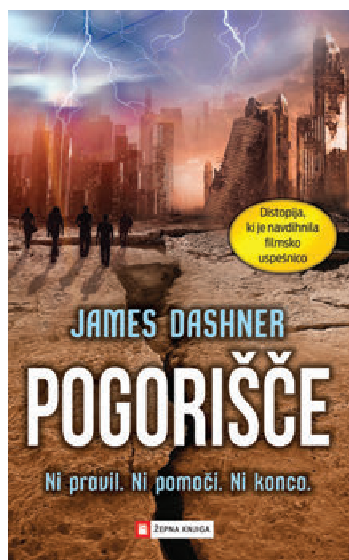


Osnova je debata o ZX spectrumu, kjer nam Jonas pove o težavah pri švercanju, Jernej Pečjak na ljubljanski tržnici razlaga o prodajanju igric, Kmet in Turk pa na razstavi GOTO 1982 navržeta zanimivosti o Kontrabantu. A zlagoma se pripoved pomakne v druge sfere. V to, kako je nastal Moj mikro, kako so si računalništvo zamislili tvorci usmerjenega izobraževanja in v želje tedanje mladine po svobodi. Na kraju Tehnika izpade kot simpatična mešanica pristopov, ki pove unikatno, slovensko zgodbo in se dotakne nostalgičnih src. Mladeži pa osvetli čase, ko smo bili brez interneta, toda po žepih smo imeli kasete in v očeh zvezde.



James Dashner: POGORIŠČE

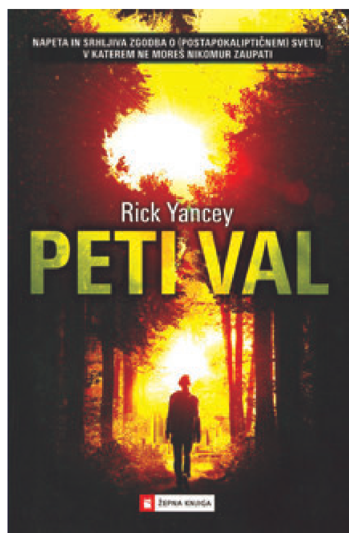
V zapisu o Labirintu pred dvema številkama smo dejali, da si želimo čimprejšnjega prevoda nadaljevanja. Knjiga se je namreč zaključila z napetim koncem, ki ni le pustil odprtih vprašanj, ampak je pošteno zrajcal bralca, kaj se bo zgodilo. Na srečo je založnik pohitel s prevodom in pred nami je drugi del trilogije, tako da se bodo lahko slovenski bralci pripravili na prihod za september napovedane filmske predelave.



Pogorišče (v izvirniku The Scorch Trials) se nadaljuje neposredno po predhodniku. Spomnimo: v Labirintu smo spoznali Jasnike, četico fantov in enega dekleta. Ti so se z izbrisanim spominom zbudili sredi gromozanskega blodnjaka, katerega spreminjajoče se hodnike so poseljevala smrtonosna bitja. Jasnikom naposled ob mnogih žrtvah uspe razvozlati uganko labirinta, toda niti najbolj pesimistični izmed njih ni mogel predvideti resnice, ki jih čaka po rešitvi na prostost. Željo po vrnitvi v vsakdanje življenje, kjer ni vsaka minuta namenjena boju za preživetje, hitro prežene (pazi: če nisi bral prve knjige, vedi, da sledijo kvarniki!) postapokaliptična podoba našega planeta. Površje je požgano, med preživelce pa je udarila smrtonosna možganska bolezen. Ta okužene izropa razuma in čustvovanja, dokler se nesrečniki v zadnjem stadiju ne preobrazijo v zombijem podobna bitja.
Trilogija se po distopično misterioznem prvencu tako prelevi v postapokaliptično zombijado, v kateri rdečo nit vleče skrivna organizacija ZLOBA, zaslužna za izgradnjo blodnjaka. Manipulacije si sledijo ena za drugo in Jasniki se proti svoji volji znajdejo pred drugo fazo eksperimenta. Prisiljeni so opraviti nalogo, ki zajema prečkanje sto šestdeset kilometrov osmojene pokrajine, polne narkov (okuženih, ki so že pošteno v objemu blaznosti) ter vremenskih neprilik.
Žanrsko različno nadaljevanje obdrži podobno atmosfero. Ob pogostih akcijskih in srhljivih sekvencah gonilo zgodbe ostaja na dinamiki druščine, ki se tokrat sooča z mnogimi precepi. Nekaj novih likov vpelje dodatna navzkrižja (tudi romantična). Prevare, zarote in nepredvidljivost so še bolj v ospredju, konec pa bralca znova pusti v zraku. Čakamo torej tretji del. ***Flegma***

Rick Yancey: PETI VAL

Ljudje radi pogledujemo k zvezdam in se prepuščamo domišljiji, kakšna potrata prostora je, če smo edina inteligentna vrsta v prostranem vesolju. Toda mar si sploh želimo stika? Stephen Hawking je nekoč dejal: "Če nas kdaj obiščejo vesoljci, bo rezultat tak, kot ko je Krištof Kolumb pristal v Ameriki. Za prvotne prebivalce se ni ravno dobro končalo." Citat, ki takoj na začetku knjige da zloslutno vedeti, da se z ogromno vesoljsko ladjo neznanega izvora, ki se zasidra v naši orbiti, na obisk prav gotovo ni pripeljal dobrodušni E. T.



Prodajna in kritiška veleuspešnica Peti val (The 5th Wave, prvi del trilogije) je še ena izmed popularnih preživetvenih postapokaliptičnih povesti, kjer se boste hitro počutili domače. Je pa res, da tokrat za konec sveta niso krivi ljudje, niti ni sovražnik distopična ureditev, temveč gre za osvežujočo vrnitev k prvinam znanstvene fantastike. Mnogo razvitejši tuji življenjski vrsti se je prikupil naš planetek, ki ima le eno napako: homo sapiensa. 'Čiščenje' planeta je potekalo v več valovih. Najprej nas je zadel elektromagnetni impulz, ki nas je vrnil v dobo pred elektriko. Drugi val je bil dobesedni, kajti z napadom na podmorske tektonske prelomnice so nezemljani sprožili ogromen cunami, ki je odplaknil tri milijarde ljudi. Sledila je smrtonosna kuga: štiri milijarde mrtvih. Četrti val je prinesel utiševalce, ljudi, katerih telo so prevzeli Nezemljani in sedaj pobijajo peščice preživelih. Zaupati torej ne gre nikomur. V tem zjebanem svetu spoznamo šestnajstletno Cassie, ki je bila še pred kratkim običajna najstnica z vsakdanjimi šolskimi problemi. Izguba družine in velik preživetveni nagon pa sta jo spremenili v neustrašno dekle, ki si je zadalo cilj, da najde petletnega bratca, ki je po vsej verjetnosti še živ.
Čeprav je zgodba sestavljena iz običajnih sestavin tega žanra, jih je ameriškemu pisatelju Ricku Yanceyju uspelo združiti v kompaktno in berljivo pripoved. V osnovi gre za mladinsko literaturo, a je roman primeren za žanrske navdušence vseh starosti. Koncept prihajajočega petega vala, ki bi dokončno pokoril človeško vrsto, je odlično zamišljen in razsvetli, kako enostavno je manipulirati z nami. Knjigi ne manjka srha ter drame, in čeprav Cassie ni edina, dasiravno je osrednja protagonistka, tudi ostale pripovedne niti dobro delujejo. Ob tem je Cassie mikavna junakinja, polna sarkastičnih opažanj življenja pred in po invaziji, ko se banalni problemi šolskega življenja po koncu sveta zdijo kot slaba šala.
Roman mnogi označujejo kot lahkotnejšo, mainstreamovsko različico osrednje novodobne tovrstne knjige The Passage Justina Cronina, a me je med branjem večkrat spomnila na Dušo Stephenie Meyer. Kakorkoli, fajn branje, ki ga lahko opravite na mah. Januarja prihodnje leto prispe film, kjer bo alienom riti prašila kickassevka Chloë Grace Moretz. ***Flegma***

Sally Green: POL TEMNI

Mladinska fantazija zna biti do glavnih junakov pogosto temačna, včasih kar neizprosno kruta. Še posebej, če je ta odpadnik, nekdo, ki je drugačen, zaradi česar ga okolica zavrača in po krivem sodi. To izkusi šestnajstletni Nathan, ki se je rodil kot pol bel, pol črn vešč. Vešči so nekakšni čarovniki, ki neznano običajnim ljudem prebivajo v našem svetu. Delijo se na dva redova in med skupinama vre smrtno sovraštvo. Nerodna reč, če si tako kot Nathan edini svoje vrste in si tarča sovraštva in prezira mnogih. K temu pripomore, da je njegov oče zaslužen za smrt mnogih. Po materinim samomoru ga s polbratom in polsestrama ljubeče vzgaja babica, a njegova krvna 'nečistost' kazi idilo družinsko idilo. Življenje se mu dodatno zaplete, ko se zagleda v sošolko Annalise, pripadnico uglednega belega klana. Poleg tega se približuje njegov sedemnajsti rojstni dan, ko mora sleherni vešč opraviti ritual polnoletnosti. Če obreda ne opravi, ga čaka smrt. Ob vsem tem si osamljeni Nathan močno želi spoznati očeta, a ga skrbi, da bo v njem prevladala prirojena temna polovica.



Roman 52-letne Britanke je že pred izidom razburkal založniško javnost. Pol temni se je vpisal v Guinnessovo knjigo rekordov kot prvenec, ki si je zagotovil največ prevodnih pravic še pred prvim izidom. Založniku je uspelo poskrbeti za izdajo v kar petinštiridesetih jezikih. Zakupljene so tudi že filmske pravice, a o predelavi ni še nič konkretnega. Podatki, ki dvignejo pričakovanja, in čeprav gre za knjigo, vredno branja, vseeno to ni novi Harry Potter. V primerjavi z njim bi se sicer dalo najti nekaj vzporednic (sodobna Britanija, kjer sobivajo ljudje in čarovniki, zaznamovana sirota ...), toda Pol temni govori s svojim glasom.
Predvsem izstopa pripovedni način, ki s kratkimi stavki, pogosto pisanimi v drugi osebi, ustvari unikatno vzdušje. Nathan je učinkovito razdelan, čuti se njegova razpetost med belim / dobrim (njegova osebnost) in črnim / zlobnim (postaja jasno, da je podedoval talente). Neobičajni avtoričin glas se lepo veže z univerzalnimi temami o prepovedani ljubezni in sprejemanju samega sebe ter iskanju lastnega mesta ob premagovanju predsodkov okolice. Na tej poti Nathan spozna raznolike osebe s pogosto prikritimi agendami, zgodba pa razkrije marsikatero skrivnost. Kot rečeno, soliden prvenec – za sodbo, ali smo priče nastanku nove klasike, pa bo treba počakati na ostali knjigi napovedane trilogije. ***Flegma***

ButalExpo 2000



Prvega v temle mesecu pred petnajstimi leti je v Spodnjem Celovcu v halah nekdanjega agrokombinata *Kartoffel ist da* odprl duri računalniški velesejem. Ker tam deluje tudi slovenski misijon *Jezus je bil peš*, s katerim je Joker pobraten, smo imeli dvojni razlog za izlet čez Ljubelj. Ne zaman, kajti v Haiderjevi občini smo imeli kaj videti. In vonjati. Ena večjih zanimivosti prireditve je bil namreč smellblaster 2.0, druga generacija tako imenovane odorne kartice. Ta naj bi igralno vzdušje dvignila nivo više, a so imeli Creativovi inženirji nemalo težav s kalibracijo. Zato je med igranjem Quaka dišalo po vijolicah, dirkanje v NFS pa je spremljal vonj po prašičjem švicu (čeprav je bil za tisto nemara zaslužen eden od članov JCTja).

Bolj uporabna gejmerska komponenta je bil ukrivljen Samsungov tanki zaslon, katerega tehnologija je bila tako revolucionarna, da so že takrat povedali, da ga lahko pričakujemo šele čez poldrugo desetletje. Slično futurističen je bil Microsoftov paviljon, naphan s povezanimi pralni stroji, pametnimi piskri in samodejni sekljalniki čebule. Redmond je namreč premierno predstavil operacijski sistem Windows HA (Home Appliances), namenjen gospodinjskim aparatom. Apple je šel ravno tako v smeri digitalizacije domačinskih naprav in kot lastovko novega programa naznanil iBrator, na USB priključljivi masažni pripomoček za njo in njega. Za zaprtimi vrati je zadevico ritualno demonstriral tedaj nek inženir Timothy Cook.

Nadalje so na enem od štantov kazali internet 2, ki teče po vodi (ravno se je nalagala sliko, ki so jo dva dni prej poslali po Dravi) … v drugem kotu smo videli Epsonov premik v tisku s črnim fosforescentnim papirjem na RGB-princip … zanimiv koncept je bilo ohišje iz želatine oziroma poligela, v katerega komponent nisi vijačil, marveč si jih zatlačil noter in kontakti so se vzpostavili sami … lokalna šola za otroke s posebnimi potrebami pa je pokazala poceni zapisovalnik zgoščenk. Takega, ki si ga na lesenem podstavku dve uri vrtel na roke, pri čemer si za vir svetlobe uporabil baterijsko svetilko. Kajpakda ni šlo brez najav špilov, med katerimi so izstopale pretepačina Godzilla vs. Hugo, arkadna pustolovščina Hairy Mary Rampage in Mattelov vstop v videoigralništvo z Barbie: No Remorse. Skratka, kot smo rekli v starih časih, sejem bil je živ. Glede na lokacijo je gvišno nekdo na njem prodal tudi par volov. Takrat še za šilinge!

Reportaža ButalExpo 2000, v kateri je zaznati par nenadejanih preroških bistroumij, se je uvrstila v Jokerjev norčavi porteflj, kamor sodijo še legendarni Arcadyum iz Vrdlovcev, naminznica Adijo, bedaki, Šerif in Lederšerif ter Sandokan in Burkež. Bolj verodostojna informacija aprila 1995 pa je bilo Microsoftovo oznanilo, da pojde v konzolec. Bill Gates je namreč smelo najavil projekt xbox, ki je meso oziroma plastika postal poldrugo leto kasneje, novembra 2001. Razlog za vstop v nov svet je bil preprost: napovedani playstation 2 je ogrožal okenski ekosistem. Zato so inženirji iz PC-komponent na hitrico sestavili nekaj, čemur so rekli DirectX Box. Ostalo je zgodovina.



Kdo se spomni naslova **Messiah** (90), Shinyjeve akcijske zmešanice? Z angelčkom Bobom smo vandrali po Zemlji prihodnosti, s skakanjem in kilavim letanjem premagovali ovire in se bojevali tako, da smo prevzemali telesa oborožencev. Bistveno je bilo, da smo izbrali tistega, ki je nosil pravilno orožje. Messiah bi si gladko zaslužil HD-rimejk.



V realnočasovkah smo vselej nad sovraga finomehanično usmerjali pazante ali tanke. **Majesty** (76) se je tega lotil drugače. Smo sicer gradili pravljično utrdbo, raziskovali tehnologije in novačili heroje, a vodili jih nismo. Ti junački hlački so sami od sebe hodili na hajke, uničevali brloge pošasti in branili grad. To je bilo nekam kaotično, a domiselno.



Tukaj se praviloma spominjamo dobrih iger, a lahko se tudi kakšne izstopajoče slabe. Tak je bil **Force Commander** (54), vojnozvezdna akcijska strategija. Igri sta najbolj zavdala posiljena in slaba 3D-grafika ter pretirano velik vmesniški trak. Za nameček je umetna pamet dobila cvek, pa tudi siceršnji ustroj je bil švoh. To, da smo furali Imperij, ni pomagalo.



Le ena je dirkačina starih časov, ki jo čislajo vsi – **NFS: Porsche 2000** (92). Na pot odkrivanja žlahtne znamke smo se podali s speedsterjem in počasi lezli proti kronskim modelom, kot sta 959 in 911. Nismo se podili po dolgočasnih pistah, marveč po panoramskih evropskih cestah in iz lepo zmodeliranih kabin občudovali dinamično okolico. Dodaten plus je bil hištorični poduk skozi hištorične filmčke in fotografije stuttgartskih avtomobilov.



V **Soldier of Fortune** (90) smo se kot plačanec udinjali na mnogih konfliktnih področjih. Med drugim na Kosovu, kjer je bilo treba pošicati četniške ostrostrelske prasce. V anale se je zapisal po krvavosti in 'poškodbenem' modelu. Razvijalci, ekipa Raven, so namreč Kvakin pogon predelali tako, da je bilo mogoče nasprotnikom česniti betice, odstreljevati ude in jih ciljati v gonade. Rezultat je bil vselej drugačen, zato je bilo v tem ostrostreljanju nemalo zabave.



Tiholazniški Thief nas je navdušil. A prodajni uspeh ni bil, saj se dumačin vajenim špilavcem plazenje po sencah in ugašanje bakel ni zdelo višek privlačnosti. Vseeno je Looking Glass izdelal nadaljevanje. **Thief II: The Metal Age** (89). Le-to ni postalo srednjeveška rambovščina, marveč smo se morali še bolj plaziti in uporabljati šunjačko opremo, kakršna je opazovalna krogla, ki smo jo zakotalili za vogal in nato gledali skoz njeno velezrklo.

261

KEMIČNA PRVINA (ZNAK Sb) | TIGRU PODOBNA ZVER, PANTER | VREDNOSTNI PAPIR | POLITIČNO ZATOČIŠČE | NINA OSENAR | KISLA REPA ALI KISLO ZELJE | ČISTO PREMOŽENJE

PREBIVALKA ALBANIJE | NOVI VEK V GEOLOGIJI | HUMORIST GAŠPERIČ | STAREJŠI VODNIK DRESIRANIH OPIC | IVO PETRIĆ | TIBETAN.-BURMAN. LJUDSTVA | KOVANJE | RASTLINA ZA OPIJ | GR. BOG. ZEMLJE | VELIKA DOMAČA OKRASNA PTICA | IGRALKA KRAVANJA | RIM. BOGINJA JEZE

GESLO IZHAJA IZ SLIKE | DELAVEC V PROIZVODNJI ŽVEPLA | NEKDANJA JADRNICA, GALEON | PREBIVALEC ATEN, GL. MESTA GRČIJE | NEMŠKA POPEVKARICA | JANKO ROPRET | GRŠKA ČRKA (NI IPSILON) | DEBELA PALICA | OBLOŽENI KRUHEK | MAJHNA ULICA | TROPSKA RASTLINA S PLODOVI ZA DIŠAVO | KRAJ NA KRASU

KUHANJE ŽGANJA | ORODJE ŽANJICE | SL. GLED. IGRALKA (ALJA) | SLEČ, RODODENDRON (S)EA(N)

IGRA Z ŽOGO NA VODI | SOL STEAR. KISLINE | KONEC MOLITVE

TV-VODITELJICA BATISTA ŠTADER | LIKOVNA UMETNICA | KRAJ PRI POLŠNIKU | OKVARA, DEFEKT | NATRIJ | STARI DEL MARIBORA

BOGOVI, ZAŠČITNIKI HIŠE PRI RIMLJANIH | FLAVTIST (BORIS) | PEVEC SMOLAR | ZAGOZDA | PEVKA ČERNE

TRAVI PODOBNA RASTLINA VLAŽ. TAL | ANGLEŠKA PEVKA IN IGRALKA PAIGE | VRSTA OBUVALA | JANKO KERSNIK

SMUČARKA DREV | NASPROTJE PRECENJEVANJA

NORDIJSKA BOGINJA MORJA | PRVI AM. VEČNAMEN. RAČUNALNIK | ČETRTLETJE

Dobitniki Zmajske žoge: Mitja Horvat iz Domžal, Erazem Lapajne iz Nove Gorice in Valentina Tožbar iz Maribora. Rešitev: videl.

Izžrebanci kražke: Brane Kodelja iz Kopra (Ghost Rider), Jan Oberič iz Kranja (Chucky) in Renata Kos iz Celja (Frankenstein). Rešitev: akcijski stripi in tetke.

Videotop tokrat podarja nekaj mortalkombatovske robe, tudi igro X. Geselj iz slike napiši v glasovnico na rumeni stranki *Joker.si* do 8. maja.

VETROVNI KVIZNIK

Patrick Rothfuss je eden znamenitejših glasov sodobne fantastike, tiste brez pridevnika 'znanstvena'. Simpatični 41-letni ameriški bradač hobitsko-martinovskega videza po najstniških letih najprej ni vedel, kaj bi z življenjem, in je menjaval fakse kot gate. Nazadnje je diplomiral iz literature in leta 2007 izdal prvi roman The Name of the Wind, začetek načrtovane trilogije. V angleškoidni srednjeveški deželi spremljamo nastanek 'legende' Kvotha Brezkrvnega, ki je drugačen junak od tistih, ki smo jih bili v žanru vajeni dolga leta. Po eni strani je rdečelasi mladenič bister, žilav in za glasbo nadarjen. A dolg jezik, vroča kri in dobra stara neumnost ga zapletejo v mnoge neprilike. Tako v velemestu, kjer Kvothe odrašča kot sirota, kot na Univerzi, kjer se uči okultnih ved.

Name of the Wind je v enaki meri pesniško romantičen kot temačno okruten. Od Igre prestolov se loči po globinskem posvečanju intimnim usodam, odsotnosti široke slike pehanj za oblast in bistveno manjši strasti do krvi ter črevc. Knjiga je drugače več kot dobra, trem nagrajencem pa bomo poslali njen aktualni slovenski prevod Ime vetra v trdi vezavi, ki je pri dobrih 750 straneh odličen za obrambo pred vlomilci, kruteži in zmajelikom.

Do 8. maja v spletno stran Joker.si vpiši besedno solucijo kviznika, postavka 'naročilnica / glasovnica' na levi. Pri tem se na revijo ni treba naročiti, si pa želimo, da bi se.

1. Kateri sorodni pisateljski bradač, le da z že belim obraznim dlačevjem namesto sivečega, Rothfussa priporoča z besedami "Tale dečko je preklemano dober!"
b) George R. R. Martin
z) Terry Pratchett
p) Santa Claus

2. V imenu vetra so magični elementi za okras in poudarek je na temačnem realizmu, dasi ne hororju. Ker se odvija v svetu z lastnim zemljevidom in zakoni, pa ima marsikaj skupnega z visoko fantazijo po zgledu …
q) Bojana Ekselenskega
u) J. R. R. Tolkiena
c) H. P. Lovecrafta

3. Kvothe se v Imenu vetra uči dveh pogojno čarobnih disciplin. To sta:
k) zdraharstvo in kuharstvo
y) učinkovito krvavenje na tleh in sproščeno odvajanje blata
r) čutenjstvo in znakarstvo

4. Glede na to, kako veliko je novejših fantastičnih romanov, jih presenetljivo malo spremenijo v filme. Bolj popularne so stripovske in klasično pravljične osnove. Tak je bil lani Hercules, v katerem je nastopil rokoborski mišičnjak …
j) Dwayne 'The Rock' Johnson
b) Hulk Hogan
v) Liam Neeson

5. Knjiga je dobila nagrado quill, ki pa je ni več. Fantazijski avtorji se tradicionalno veselijo nagrade …
ž) oskar
a) hugo
t) viktor



AVTOŠTOPARKA

Droben sneg je enakomerno pršel iz sivih gmot, ki so objemale pokrajino. Po avtocesti so se avtomobili premikali prav po polžje, kot da je tudi njih uspavalo turobno vreme. Iz zvočnikov je ravno tako po polžje curljala osladna glasba, ki so jo prekinjala kratka poročila.

"Ceste po državi so mokre in spolzke. Opozarjamo voznike, naj vozijo previdno. Na cesti M 66 je prišlo do prometne nezgode. Cesta je zato blokirana, obvoz je urejen. Naslednje poročilo čez petnajst minut."

Prekleto, je razmišljal Lesjak, to se vleče že dve uri. Kot kaže, bom ostal na cesti celo noč. Kaj, za vraga mi je treba tega?

Skozi pršenje je zagledal nejasno postavo. Štoparka? V tem vremenu? Proti svoji navadi je zavil k robu vozišča in odprl vrata.

"Živijo, Lesjak."

"Tea???" Presenečenje je bilo popolno. "Od vseh ljudi na svetu sem najmanj pričakoval tebe."

Teo je spoznal pred desetimi leti. Velika počitniška ljubezen, pravzaprav bolj njena kot njegova. Bil je pač v tistih letih, ko so fantje minimizirali ženske na njihova mednožja. Pa vendar niti takrat v Tei ni videl samo nadomestka za roko. In potem? Stara zgodba, novi akterji. On se je vrnil v Mesto, ona je ostala na obali, izmenjala sta si naslove in so obljubila večno zvestobo, ki je bila pozabljena v nekaj mesecih.

"Hihi, Lesjak, niti malo se nisi spremenil. Še vedno si videti kot fante, ki mu sicer ni popolnoma jasno, za kaj gre, a mu vedno vse uspeva. Kot da je tvoj angel zelo angažiran."

"Angel, ja ..."

* * *

"Si kdaj videl angela?" S prsti se mu je sprehajala po slani koži.

"Mhhmmmhmhmmm ..."

"Ne brundaj!"

"Mhhmmmhmhmmm ..."

"Če bi vedela, da si medved, bi si kupila verigo in te kazala po vasi!" Skočila je v vodo in ga pričela škropiti. "Hej! Lenoba! Ujemi me!"

Zadnji sončni žarki so se lovili v njenih laseh in velika lena rdeča krogla je objemala njeno golo telo, ki je bilo v tej avri nezemeljsko lepo. Tudi ko je sonce že utonilo v morju, je bilo videti, kot da je droben delček ostal pri njej.

* * *

"Ja, videl sem angela," je zamrmral sam pri sebi.

"Prosim?"

"Ah, nič. Ko sem te zagledal, sem malo potonil v spomine. Pravzaprav niti ne vem, ali so spomini ali iluzije ..."

Molčala je. Ko si jo je Lesjak malo bolje ogledal, je opazil, da sploh ni mokra. Že jo je mislil povprašati, kako ji je uspelo ostati popolnoma suhi na tem dežju, pa je pomislil, da ga bo spet zafrknila, kako se čudi najbolj normalnim stvarem.

* * *

"Aaaah! Ne morem več!" Med prhanjem in kašljanjem je pogledal na štoparico. Tri minute in dvanajst sekund! Med njegovimi prijatelji v mestu bi bil to absolutni rekord, ki ga zagotovo nihče ne bi presegel. Ona pa je še vedno pod vodo! Potem ga je zgrabil strah. Kaj, če je utonila? Naenkrat ga je nekaj zgrabilo za noge in potegnilo pod vodo. Ko je splaval nazaj na površino, je zaslišal njen smeh in na uho mu je pritisnila školjko. Iz nje mu je zaigrala skrivnostna pesem. Vprašal jo je:

"Kako školjke shranijo pesem morja?"

Ona pa v smeh:

"Saj ni pesmi. Ta šum boš slišal tudi, če si k ušesu prisloniš prazno konzervo!"

Takrat se je prav ujezil nanjo. Stekel je domov in ni mu bilo mar, da je tekla za njim, ga klicala in prosila, naj se vrne, ker se je samo šalila.

* * *

"Veš, nisi imela prav. Glede konzerve."

Zasmejala se je: "Joj, kako si bil takrat jezen. Sicer si mi pa kmalu odpustil."

"Le kako naj bom jezen na tako božansko bitje, kot si bila takrat. In kot si še danes."

"Ni kaj, laskati še vedno znaš."

Prenehalo je snežiti. Na cesto se je spustila megla. Drek, iz slabega na slabše, je v mislih zaklel Lesjak.

"Megla zavije svet v mehkobo in zmehča ostre robove. Megla ni nič slabega," je zaslišal, kot da bi mu brala misli. Morda mu jih je, je pomislil. Že takrat.

Kolona se je ustavila.

"Tu izstopim."

"Kako, tu? Kako sploh veš, kje sva?"

"Tu je vedno tu. Ne pozabi. Vsak si izbere svojo iluzijo."

Hotel je še nekaj reči, a je z grozo opazil, da je izginila.

Nekdo je potrkal na okno.

"Oprostite, imate morda mobilni telefon?"

Videl je, da stoji kakih trideset metrov od kraja nezgode.

"Seveda, sedite v avto in pokličite ..."

Nekaj mu ni dalo miru. Moral je stopiti bliže. Pod prevrnjeno cisterno je zagledal zmečkan avto in v njem, tik preden mu je policist zaprl pogled, Teo.

"Prosim, odstranite se! Tu nimate kaj početi!"

"Mislim ... Mislim, da jo poznam. Lahko vam pomagam pri identifikaciji. Samo dajte mi nekaj minut, stopiti moram na stran."

Stopil je čez ograjo. Policist je zakričal: "Neee!!! Stojimo na ..."

Izginil mu je izpred oči.

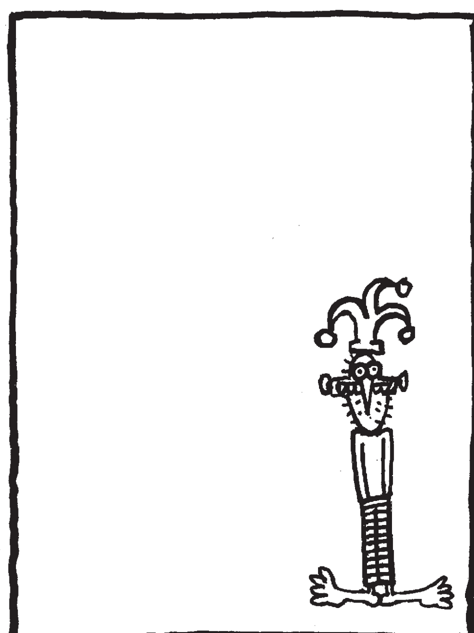
"... viaduktu!"

Njegove besede je požrla megla.

Quattro

Opomba avtorja: zgodba je nastala leta 1995. Mobilni telefoni so bili tedaj nekako tako pogosti kot danes električni avtomobili.

Opomba uredništva: štorijo iz starega Jokerja, priobčujemo v spomin prezgodaj umrlemu Aleksandru 'Quattru' Hropotu. Nadaljevanja Avtoštoparke in druge njegove zgodbe najdete na blogu Izpovedi in temne vizije na naslovu Spovednik.blogspot.com.



OH, NE!

NA POMOOČ!

NA POMOOČ!

NA POMOOČ!

JUHUHU!
NA POMOOČ!
P.B. 2015

HEJ, TO SEM VENDAR JAZ, PRIJAZNI ŠKRATEK KSZMF PNDMF IZ NOTRANJŠČINE VOTLE ZEMLJE! BODIVA PRIJATELJA!
TAKO ME JE STRAAH.

RAZUMEM, TI MENE SPLOH NE LJUBIŠ KOT OSEBO. UH, ZDAJ SEM ČISTO DEPRESIVEN.
ADIJO, KRUTI SVET!
BANG

HURA, KONČNO IMAM TUDI JAZ PRIJATELJA, HURA, TAKO SEM POPULAREN!

HEROES OF THE STORM™

Oddaja beta ključev

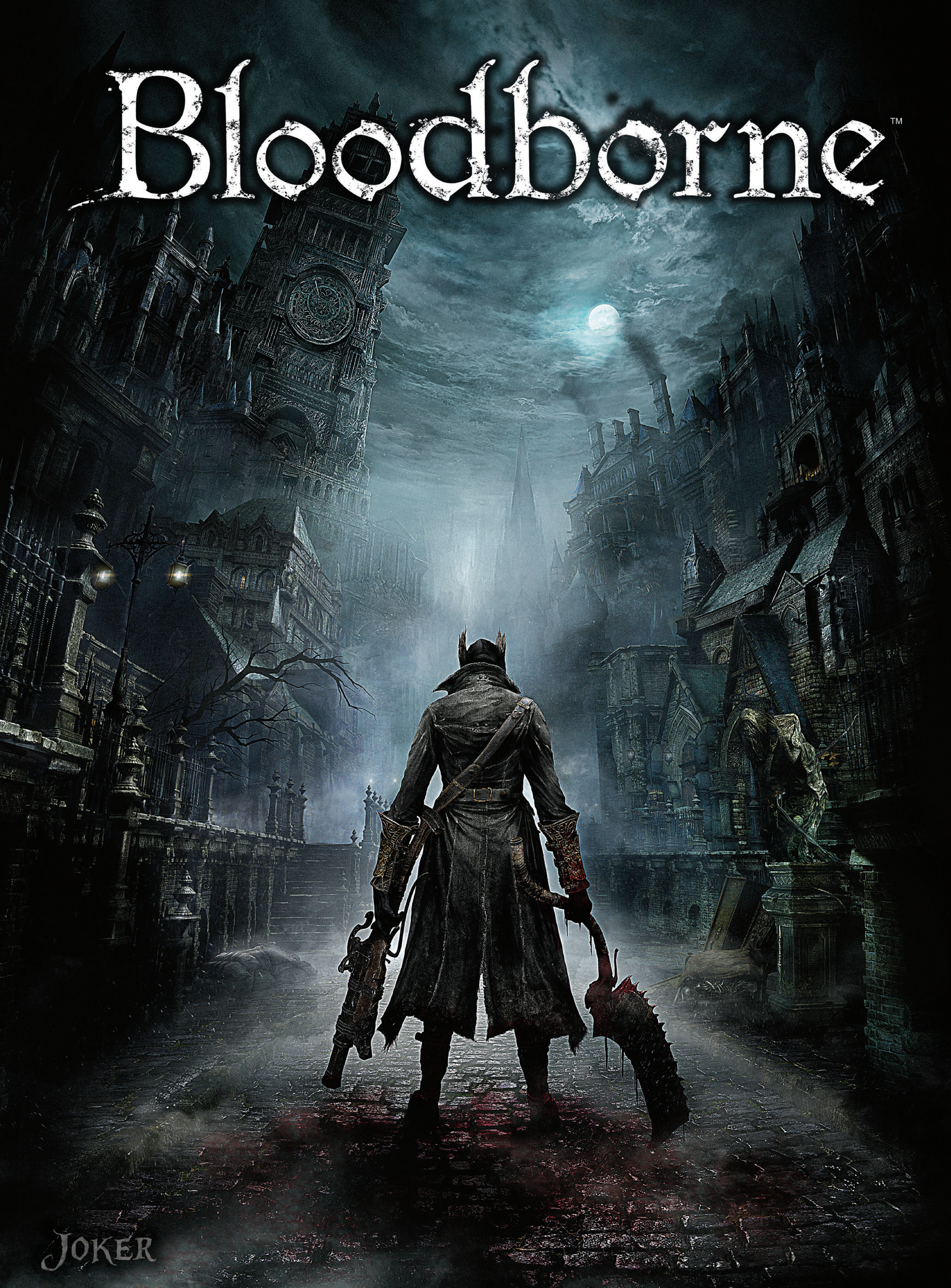
Nexus kliče. Se boste oglasili?

Heroes of the Storm™ je medmrežna ekipna borilna igra, v kateri imajo glavno vlogo vaši najljubši Blizzardovi junaki in zlikovci. Viharju se lahko pridružite z uporabo vašega ključa za beta testiranje:

1. Preko storitve Battle.net® se prijavite na spletni strani www.battle.new/code.
2. Kliknite na »Dodaj igro«.
3. Vtipkajte vaš beta ključ.
4. Sledite navodilom za naložitev igre.
5. To je to. Pojdite in se pridružite epski bitki, heroji viharja!

BLIZZARD ENTERTAINMENT

12 www.pegi.info



Bloodborne™
JOKER


Joker